[美] 伯特·多德森 著

素描的诀窍

蔡 强 译
刘玉民 校

· **55**种提高绘画能力的具体诀窍
· **48**节帮助掌握技巧的自助课程
· **8** 张评估自身进步的自评列表
让它们带你去重新认识视觉艺术



上海人民美术出版社

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com



伯特·多德森告诉我们：“只要能握笔，就能学会作画。”

通过本书，他向我们介绍了一种完整的作画方法，

你可使用这种方法来作各种类型的画——即使你曾怀疑自己的作画能力。

这种方法是建立在55种“绘画诀窍”之上，并循序渐进地加以介绍。

而在介绍每一种诀窍时，都附有大量的实战练习，以便更好地学习。

书中将会介绍一些有用的概念，比如：

何为叠笔、聚焦、映射、夸大；

何为自由笔势、控制笔势，又如何运用；

何为光影效果、深度效果、笔触效果，又如何表现；

何为“创造性作画”，又如何用其来激发想像力。

作者简介

伯特·多德森是一位极富天分的画家。他毕业于亚利桑那州立大学，之后又就读于纽约视觉艺术学校。

曾在纽约时装技术学院任教多年，教授绘画。曾为六十多部书作过插图，也是漫画系列“核潜艇”的作者。如今同家人一起生活在佛蒙特州。

该书是教授学生如何作画的一本优秀教材。

——劳拉·伍德沃德　文学硕士

……（它）极为出色……是美术教师的一大帮手。

——苏珊·阿恩特　美术教授

……（它）实际上是一本字典，将绘画及其相关学科有机地融合起来，并按照教学顺序加以指导，适用于不同年龄、不同水平的作画者。

——《绘画》杂志

ISBN 7-5322-2870-3

9 787532 228706 >

定价：28.00元

J2
2D

素描的诀窍

[美] 伯特·多德森 著
蔡　强 译
刘玉民 校

上海人民美術出版社

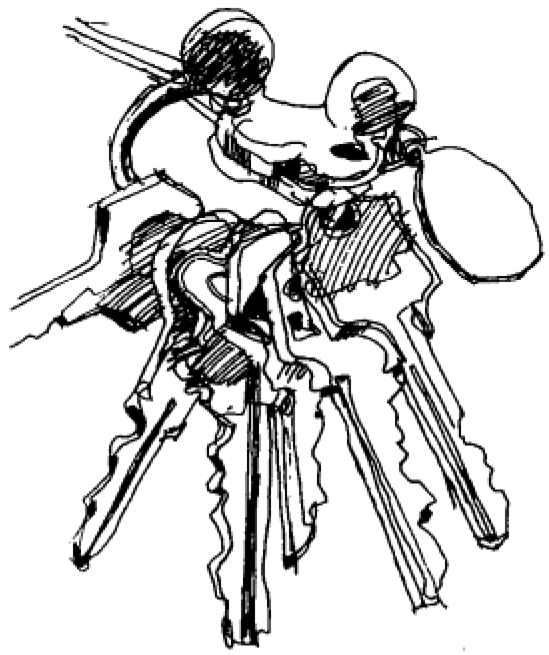
A0914649

J214
2D722

素描的诀窍

原著：[美] 伯特·多德森
校对：刘玉民
译　　者：蔡　强　责任编辑：姚宏翔
封面设计：霍小旦　技术编辑：徐乔其
上海人民美术出版社出版发行
(上海长乐路672弄33号)
全国新华书店经销　上海市印刷一厂印刷
开本：889 × 1194　大1/16　印张：14
2001年11月第1版　2001年11月第1次印刷
印数：0001-5000
ISBN 7-5322-2870-3/J·2749
定价：28元
合同登记号：图字09-2000-267

素描的诀窍





素描的诀窍

[美] 伯特·多德森 著

蔡　　强 译

刘 玉 民 校

上海人民美術出版社



素描的诀窍

[美] 伯特·多德森 著

蔡 强 译

本书中文版由美国 NORTH LIGHT BOOKS
公司授权上海人民美术出版社出版
图书合同登记号：09—2000—267 号



目录

	前言	8
第一章	**作画步骤**	10
	内在对话	
	诱发词	
	盲画	
	再勾勒	
	观察与认识	
	眯眼法	
	个性化	
	开发形状意识	
	聚焦法	
第二章	**艺术家笔势**	40
	区分你的两种笔势	
	临摹	
	仿效	
	自由笔势	
	控制笔势	
	探究作画工具	
	抹擦	
第三章	**比例：测量事物**	70
	目测法	
	找中点	
	使用垂直线和水平线	
	寻找对比测量	
	透视缩短	
	夸大比例	
第四章	**光的效果**	102
	映射	
	造型	
	处理边缘	
	分析光	
	夸大氛围	
	合并形状	



用光设计

第五章　深度效果　128

重叠形式

缩小尺寸

聚集线条

淡化边缘与对比

透视作图

目测角度

眼睛水平线及交汇点

勾画椭圆

第六章　笔触效果　148

清晰化与简笔化

感觉线条

重复和变化

对比笔触

统一笔触

距离拉远

线条变换

第七章　图案与构图　172

使用形状构图

感觉图案

取景

图片裁切

跨板中的对立面

识别相切部分

第八章　绘画与想像　198

连接两个袋子

创造性作画

见惯不惯

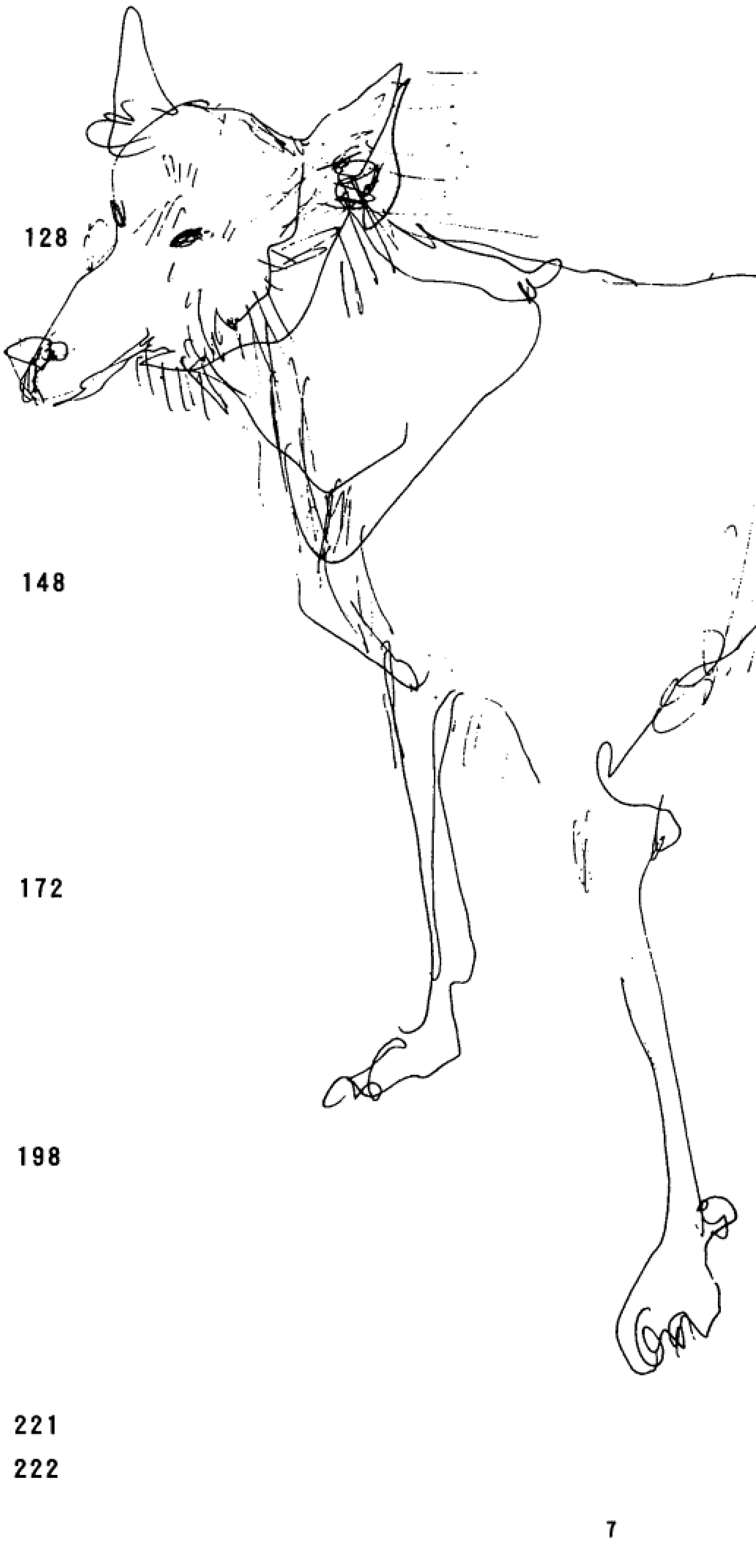
按顺序作画

根据不同素材作画

探索主题

结束语　221

后记　222



前 言

在一部老西部片中有这么一个场景：主人公丹尼·凯伊受到街上一个持枪无赖的挑战，要与他比试枪法。在凯伊走出大门之前，好意的朋友给了他一些最有可能获胜的忠告。“现在太阳在西面，所以让他站在东面。”一个老计时员朋友说。“他个子高，所以你要蹲得低些。”另一个朋友说。还有的建议：“他用右手射击，所以你要向左边倾斜。”凯伊拼命试图记下所有这些建议，但当他走到门前时，就已经彻底给搅糊涂了，口中咕哝的竟是：“现在太阳升得高，所以要朝西面倾斜……他朝左边蹲，所以要向下射击……他在他右侧的东面，所以要向左侧射击……”

如果在作画时也要记一大套指令，那么我们的反应就会像电影场景中的丹尼·凯伊一样。我所认识的人中，没有一个是按照这种死记指令的方法来作画的，因为在作画时要记住一大堆细则实在是太困难了。你只要记住作画有许多诀窍，而这些诀窍你可以在本书中找到。你也会在使用这些诀窍时将它们融入自己的作画方法之中。我们不可能一下子掌握所有的知识。我们所能做的就是，集中思想在作画对象上，并且相信自己的眼睛。从本质上说，《素描的诀窍》这本书就在于要你学会相信自己的眼睛，学会用不同的方法来增强这种信任。作画主要是一个观察的过程，而不是去严格运用法则。其他的一些诀窍——如叠笔、形象化、合并以及映射等——不过是把观察的结果用艺术家的语言表达出来而已。所有这些都可以轻松自如、逐步逐步地学会。

除了相信自己的眼睛以外，还有一点最能说明画家的特性，那就是好奇心。我认识一个画家，他最近发现一只死鸭子，并把它带回画室作画。为了更好地了解鸟是怎么飞行的，他仔细地研究翅膀羽毛的排列，并借助风干机来观察。他对鸭子的腿和脚也做了研究，注意到这些器官所在的部位靠近身体后部——这虽然使得鸭子走起路来显得笨拙，但在游泳时却特别适合而且有力。作画过程帮助他了解鸭子。对这位画家来说，绘画是满足其科学好奇心的一种方法。我还认识一些画家，迷住什么，就画什么，他们相信即使是从普通的物体中也能创作出非凡的主题。这些画家感兴趣的是形状、色调、笔触的相互作用。对他们来说，绘画满足了视觉上的好奇心。不管是科学的好奇心，还是视觉的好奇心，亦或是两者都有，有一点是一致的，那就是你带着好奇心走近所要了解的领域，而正是这点使得你的绘画获得了用其他的方式所无法得到的威信和美丽。

《素描的诀窍》中的每一章都包含一些设计，这些设计是让读者对所讨论的诀窍进行运用。每章的最后都有一个回顾及设计自我评估部分。这些设计都有的放矢，要求在一定时间内解决一定数量

的问题。其中有一些设计要求明确，从特殊角度对物体进行观察，或是夸大现实。这样做并不是为了要画出好看的图，而是要让你了解新的观察方法并作出反应。

这本书中包含了大量作画的类型——快速作画、草图作画、写生簿作画以及完整的构图作画。有些地方使用了照片作为辅助，以免产生不真实的印象。除非有另行注明，书中绘画都为作者本人所作。

读者可以按顺序阅读书中各章内容设计。不过，如果你也像我一样相信机运，倒也不妨根据情况选择最为适合自己的阅读顺序。



第一章　作画步骤

内在对话·诱发词·盲画·再勾勒·观察与认识·眯眼法·个性化·开发形状意识·聚焦法

内在对话

绘画艺术是一种手、眼与脑之间神奇协作的行为。每个部位都要经过训练并养成习惯。对许多学生来说，要在绘画方面有所提高，就得改变坏习惯，培养好的新习惯。比如，作画时想的是什么？是否能记得住？也许你的思想并不集中。也许你根本啥也没想。然而，如果你同我们大多数人一样，那么就时常会在作画中进行一段内在的对话。这种对话可能对你的绘画有帮助，也可能会妨碍你作画，关键就看它属于下面的哪一类型。

批评性对话

"那只手臂画得不像。"

"脚不可能那样摆。"

"我从来就画不好腿。"

"我为什么要费这么大的劲画脸？"

实用性对话

"那个形状看起来像什么？"

"那条肩膀线是水平的，还是有些歪？"

"从膝盖到脚的距离大，还是从膝盖到腰的距离大？"

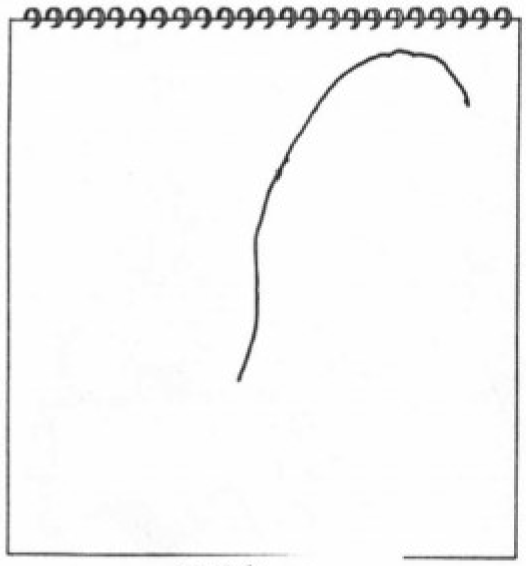
"轮廓线的凹凸程度要多大？"

也许你能看出这两种类型对话的区别，也许你也相信后者要比前者更好。即使你已经养成了批评性对话的习惯，要改变它也不难。

作画时你看哪儿？是画本身呢，还是作画对象？如果不确定，就做做这个试验。当你作画时，让别人看你的眼睛。眼睛停留在作品上的时间长，还是停留在作画对象上的时间长？这个问题很重要，也是提高水平的一个关键。如果眼睛主要集中在作画对象上，就会画得更好些。为什么呢？我们回头看看那两种类型的对话。当你关注的是作品，特别是在刚开始作画时，你就会对自己所做的努力加以判断。结果就导致了一种自我干涉、自我分析的批评模式；作品中的东西不是"错的"就是"不像"。你可能更多的是依赖于所学的规则和技巧，而不是去画实际观察到的事物。你也可能会变得没有耐心。初学画者往往会因为依赖于批评性对话而变得迷惘、困惑。这就像中国人曾用过的水刑，自头上重重浇下来，最后把作

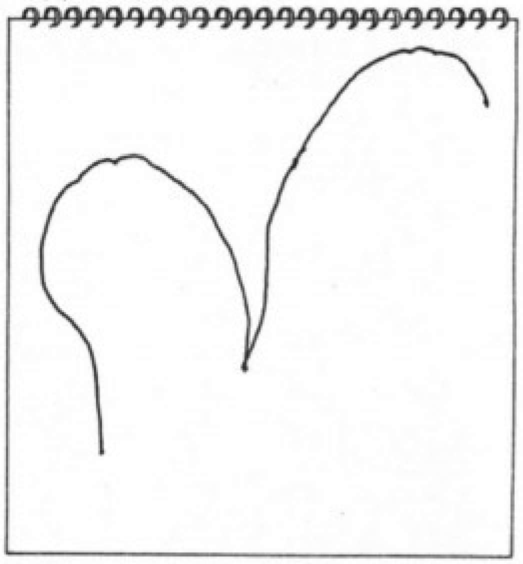
1

观察，记住轮廓……

2

画线条……

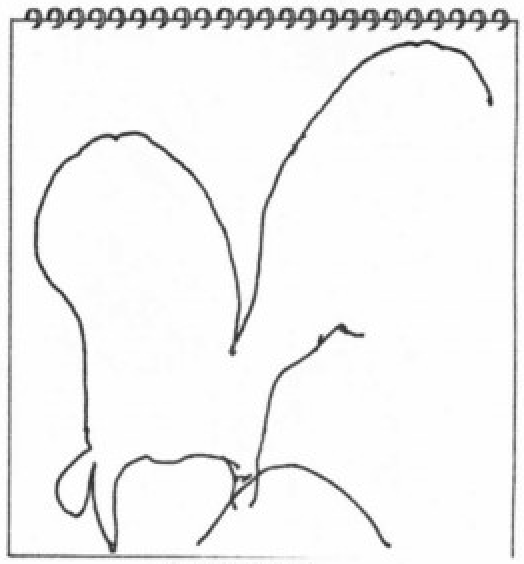
3

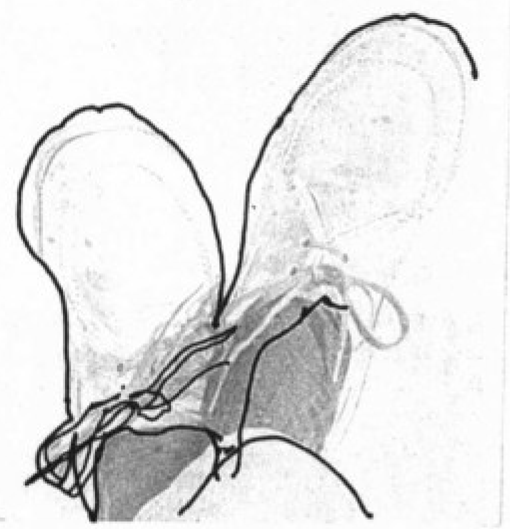
回到对象上……

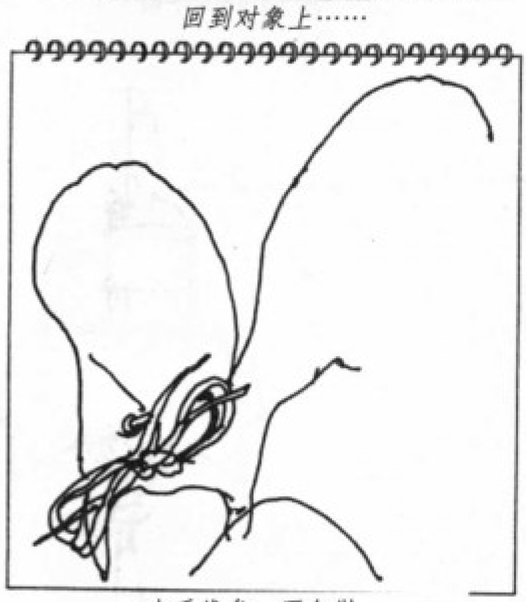
4

继续画轮廓……

5

回到对象上……

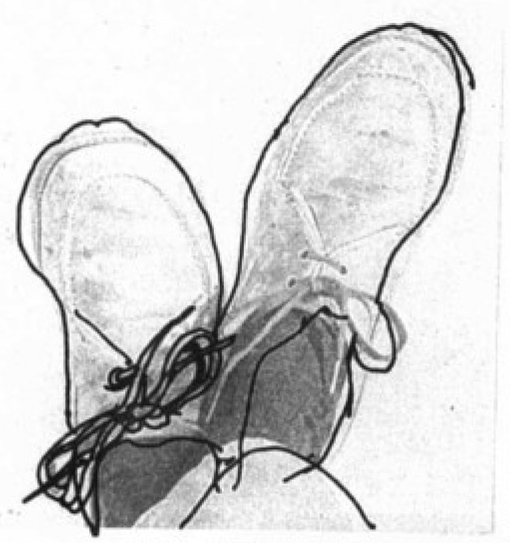
6

边观察边作画

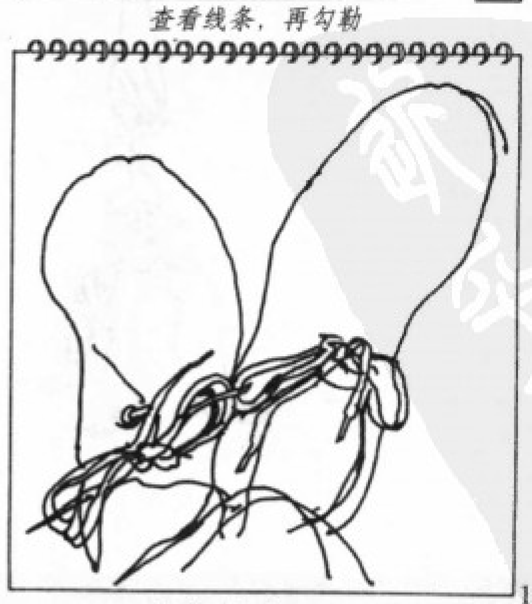
7

对象（盲画）……

8

查看线条，再勾勒

9

回到对象上……

10

回到对象上……

11

继续以上步骤……

12

直到完成作画

画的所有快乐冲得一干二净。

如果把思想主要集中在作画对象上，就会产生实用性对话。它是一种真正发生于你和所画对象间的对话，能提供给你有关形状、角度以及度量的信息，使你得以在纸上将它们表现出来。

有时，内在的实用性对话就仅仅是一个不断重复的词，这个词描述出了你在作画对象上试图捕获并表达的感觉。这些词就叫做诱发词，它们可以使你一直保留着那种感觉。当你的手在画纸上移动时，轻声对自己说出像“尖”、“锋利”、“长”、“圆”、“错综”或“刚硬”这样的词（通常重复地说），它们可以使你不断保持对面前对象的感觉，同样也使你更容易将这种效果准确地创造出来。

观察，记忆，作画

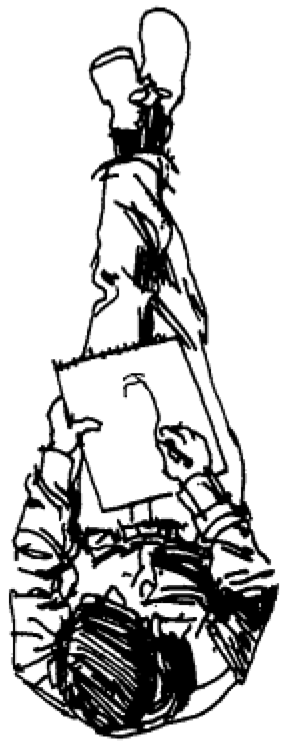
描绘出作画过程相当简单：观察对象，记下轮廓或形状；在脑海中将那个轮廓或形状保留片刻，而后在还有很深记忆时把它画下来。观察，记忆，作画。观察，记忆，作画。注意，在这个序列中并不包括“思考”。事实上，可以把绘画看做是一个不经思索、无须知识的过程。画家、作家弗雷德里克·弗兰克在他的著作《我的眼睛在热恋》中是这样表达的：“手所要做的就是要像不问是非的地震仪一样，记下一些东西，而对其意思却无须了解。画家有意识的个性介入得越少，作品就越为真实、越为贴切。”

左页的插图按顺序描述了素描过程。我们先观察对象两只脚（图1），记住位置高的那只脚的脚尖轮廓，而后开始在纸上描画线条（图2）。现在再回到对象上（图3）；估计一下这根线与另一只脚在哪儿交叉，然后把它画下来（图4）。观察，记忆，作画。观察，记忆，作画。就这样，一种自然的节奏形成了。而手的速度也会随着轮廓的变化而变化。

盲画

“观察，记忆，作画”这个过程可以压缩成一个单一的行为，叫做盲画。在盲画时，眼睛要盯着对象，而手则不停作画。全神贯注时，往往会出于本能这么做。但在它成为习惯之前，还是应该要不断训练自己这么做。

在图3中，观察的是另一只脚的轮廓。在图4中，开始画它。到了图7，转回观察对象，但铅笔与画纸还保持接触，继续作画。盲画是一种加强眼、手协作的重要方法，其结果是能够对轮廓作出更为细致的记录。不过，它在比例精确度方面有所欠缺，因此在盲画过程中最好穿插“观察，记忆，作画”的方法。在刚开始作画时，这样做非常有效。



设计1—A ——脚

对自己交叉着的脚作画，着重强调轮廓和细部的精确。只使用线条——尖笔头的铅笔、钢笔、圆珠笔或毡毛笔（细笔尖）。
选一种舒服的方式坐下，伸直双腿，两脚交叉，将本子或画纸靠在大腿前部，便于看清脚部。运用这里所讨论的“观察，记忆，作画”法，尽量仔细观察脚部，并把它描绘下来。要多看作画对象。在作画时，试着使用“盲画”，至少三四次。不要抹擦，而要在画中留有两个以上的“叠笔”。作画时间至少半个小时。

再勾勒

我们中大多数人都对自己所犯的错误持否定的态度。对于一个作画者来说，这样的态度毫无帮助，需要重塑。在绘画中，反复尝试是不可或缺的。画出线条，然后与对象的轮廓进行对比。毫无疑问会发生变形，而其中的一些需要加以改正或调整。你可能会擦掉这些线条，但是现在最好还是把它们留在那儿，只要在边上画出更为精确的线条。这个过程叫做“叠笔”，它有两个优点：(1) 你无须浪费大量时间去擦线条，而可以将这些时间花在更好地观察对象上；(2) 带有叠笔的作品看上去显得更有活力。51页上的德加作品中，在手臂和躯干上就有大量的叠笔。下面的这幅画也是充满了叠笔。

通过运用叠笔，我们看到了作画过程，看到了物体形态的显现，看到了更为精确的轮廓，同样也看到了调整和改正。

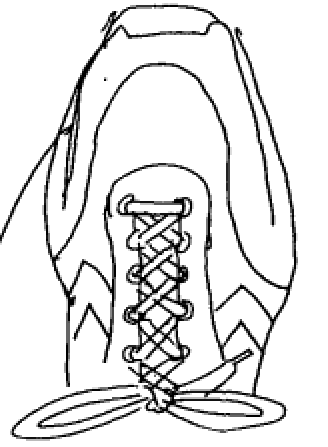


即使叠笔使画面看起来很乱，你也无须担心……



……叠笔说明了绘画是一个富有生气、不断变化的过程。

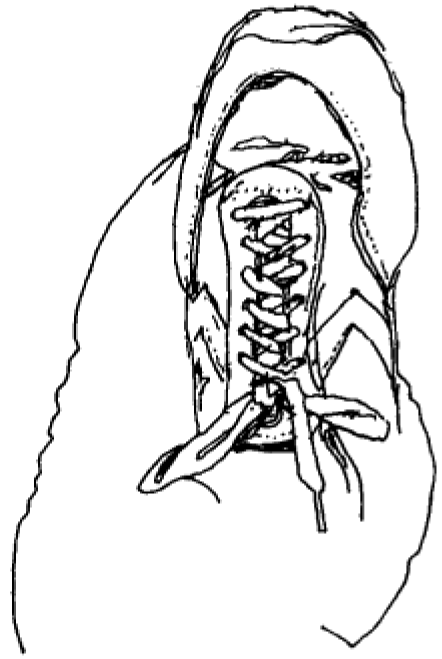
观察与认识——冲突的双方



根据"常识"所画的鞋带。注意鞋带一成不变地交织在一起。

在作画时，常会发现观察到的与所认识的有很大不同。例如，右边速写中的那个男孩的头倾斜到了肩膀以下——这样看来身子就"缩短"了。透视缩短打破了我们对事物预期的看法。头垂到肩膀下面，与大腿根部连在一起。在这个例子中，为了"让事物到位"，我们就会根据自己的认识来绘画，而不是根据自己的观察，这便是我们所受到的诱惑。抵抗这种诱惑是很重要的。通过观察进行绘画是为了捕获丰富多样的视觉体验。在作画时，我们应该装作对所画物一无所知，只根据眼睛所观察到的去画，至少应该暂时如此。这是使作品栩栩如生、贴近现实的诀窍。明白了画一样东西并不存在特定的规则也就可以理解这个道理。我们会听到这样的问题："你会画手、或画马、或画树吗？"答案是：我们画的并不是"事物"，而是线条。为了把看到的物体再现到画纸上，就要把所看见的事物转化成一种有用的语言，我们称这种语言为线条语言。这种语言包含着角度、形状、色调以及大小。其他任何一种语言("事物"的语言)都无法为我们所直接使用。无论何时想要同时用两种语言说话，都会导致混乱。

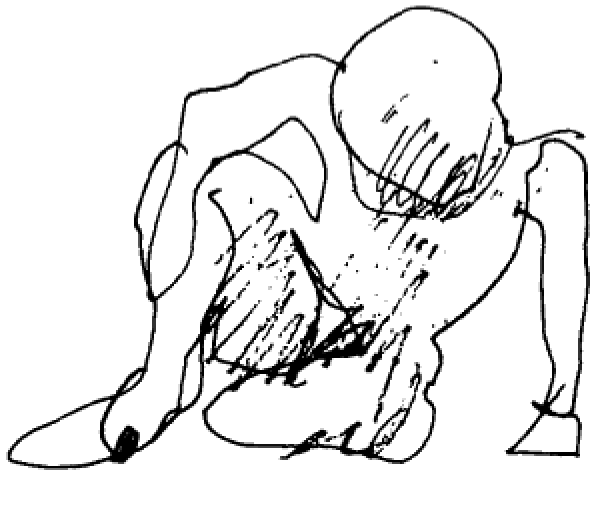
读者也许会辩解说："我知道对事物的某些认识可能会导致无法清楚正确地观察，但是像透视观察、剖析、透视缩短、光和影这类的绘画原则呢？难道这类知识不是帮助，而是阻碍我们作出一幅好画吗？"的确，我们曾利用这些原则来理解所观察的事物。但是它们并不是第一位的。观察才是第一位的。在规则与观察相互冲突时，忘记规则，按照观察作画。这就是所谓的保留"纯视觉"。也



根据观察所画的鞋带。鞋带的每一个小节都是独立画出来的。虽然这需要更多的耐心，但其过程却更为有趣，结果则更为逼真。



因为知道头在肩膀上方，所以我们总是想这样画。



真正的观察意味着无视逻辑，而按照眼睛所看到的来画。



无视常识而按照眼睛所见进行作画，这需要勇气。

就是说，去观察某个事物，就好像从未见过它一样，不被事物应该是怎样的假设所困扰。有一条简单的规则：每次碰到困惑或混淆的时候，就问自己："我看到的是什么？"

眯眼法

如果你已从事作画，可能有过被作画对象的细部搅得焦头烂额的经历。眯眼法是简化作画对象并且使它便于处理的一个不错方法。无怪它是艺术家们常使用的一种方法。眯眼是一种有用的习惯，这本书中会常常提到这一技巧。

它是什么？

做画时最麻烦的一件事就是在观察的景象看起来不那么顺时，还得强迫自己按照所见的景象去画。从指尖看手来做画就会产生这样的冲突。我们"知道"手都有手指，而每个手指也都有一定的长度。然而，从指尖的角度看手，它"看起来就不那么顺了"。它与我们通常所想的手的形状并不相同！这时就需要你有勇气坚持自己所见的景象，不管它看上去有多么的不同。要想成为一个画家，就得有这样的勇气。

在完成设计1—B后，花一点时间看看它。如果它看上去非常像一只手，就说明要么手没有与眼睛保持平行，要么就是没有按照观察作画（要么你是一个真正了不起的画家）。如果手指太长的话，那就是在作画时把手放得太过倾斜，或是按照常识而非按照观察来作画。不管是哪种情况，你都没有经历这种冲突——观察与常识的冲突——所以要再画一遍。

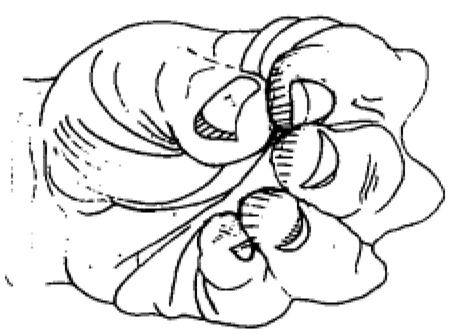
设计1—B——手

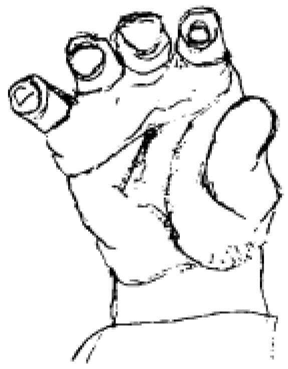
从指尖看自己的手进行绘画。就是说，把手和手指笔直地对着眼睛。着重强调轮廓和细部的精确。只使用线条——尖铅笔、钢笔或细毡毛笔。把纸平铺在面前，把手放在旁边，离眼12英寸左右。作画时闭上一只眼睛。要多看作画对象。在作画时试着运用"盲画"，至少使用三四次。不要抹擦，而要在画中留有两个以上的"叠笔"。作画时间至少15分钟。
试着保持"纯视觉"。也就是，看见什么画什么，由于这是从一个特殊的角度看手，所以要有准备，结果可能和预计的手的样子会很不一样。

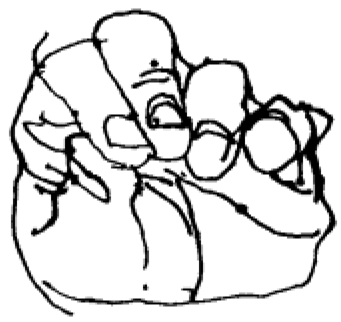




本页上的图例是各种能力、不同经验的学生画的，所有图例都是根据他们所见而画下来的。同时也请注意每幅图例中的叠笔的数量。



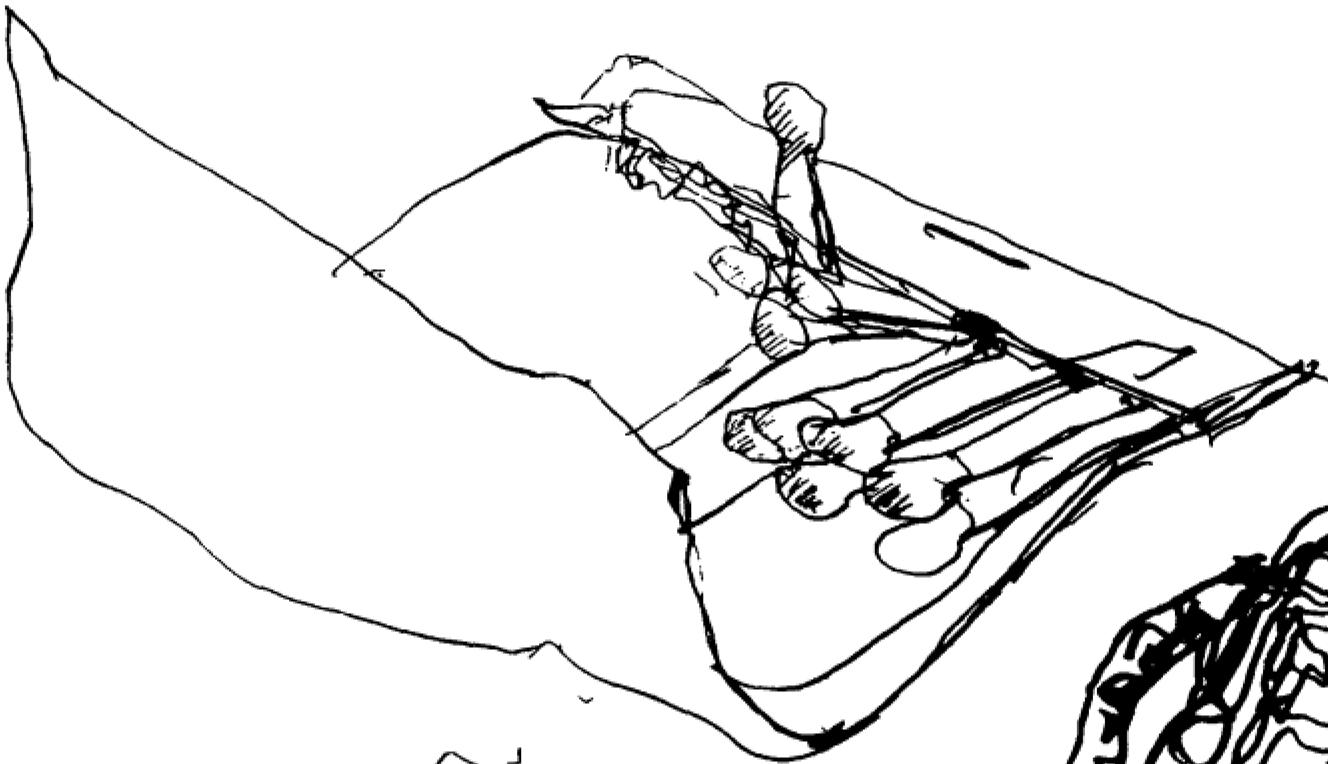












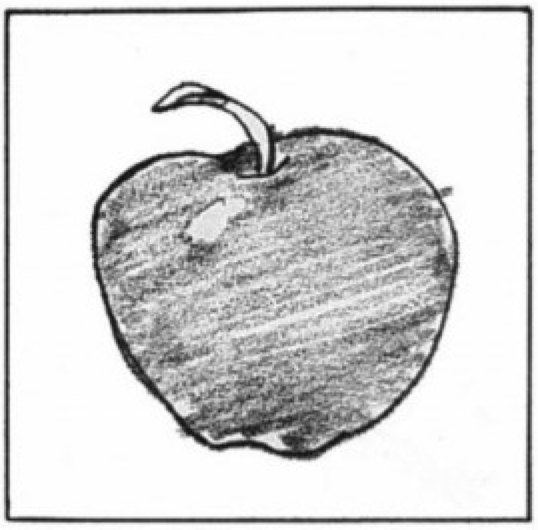






画那些特殊的物品，或从特殊的角度进行作画，都可以打破根据常识作画的习惯。上面的四幅图画的分别是一只猫、一个玩具战士、一辆三轮车和一盒火柴。

观察与认识——大脑中的意象



根据记忆所画的“象征性的苹果”。

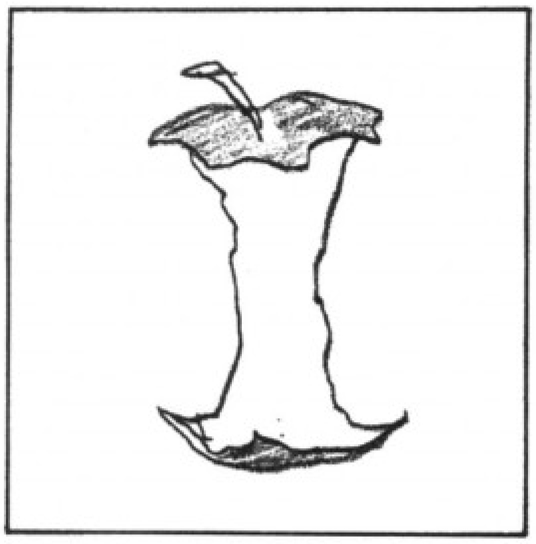
在我们的大脑中总是留有事物通常的意象。这些意象是根据记忆重新建立起来的。我们很容易就可以想像出土豆、马或一个好朋友的脸。有时我们认为大脑中的意象与现实事物完全一致。然而，如果想把大脑中的这些意象画下来，我们很快就会意识到，缺乏形状、比例、轮廓或笔触等信息，根本无法精确表现事物的特征。

下面这些例子可以说明这个道理。方框中的这个苹果是根据记忆画出来的，而其他的苹果都是根据观察画下来的。这些绘画之间的不同是惊人的，它表明了大脑中的意象不过是现实的记号而已。大脑不可能存储画出完全真实的苹果所需要的一切信息。它也无须如此。这是眼睛的事：仔细观察每个圆形轮廓，光泽表面上的污点，随意的形状，光影的作用。手在作画时所要遵从的便是这些单由眼睛所提供的信息。



根据观察所画的“个性化的苹果”。









设计1—C—— 青椒

作两幅青椒画。第一幅凭大脑中的意象画，尽可能画得精确些。凭记忆来画，把能记起来的细节都画上。第二幅通过观察作画。在面前摆一个青椒，边观察边画，尽可能精确些。使用线条和色调（描影法）以使画更为真实。在作第二幅画时试着运用“盲画”，至少使用三四次。在画中留有两个以上的叠笔。

作画工具不限，作画时间至少40分钟。画面不小于原物大小。

个性化

与丰富多样的直接视觉体验相比，记忆显得多么的不恰当！画出可信物体所需的形状、色调以及笔触，都是通过眼睛来观察的。我们通过观察现实，而使绘画各具特色。

试着打破过去的观察习惯，不要想当然地认为画的对象应该是怎样的。观察对象时，多些好奇，少用逻辑。克制住大脑中的意象，而去研究对象本身。使用实用性对话，提一些有关对象的问题。从事物的语言转移到线条和形状的语言上来。在画中将作画对象的特性表现出来，会使作品充满活力，更为可信。



画特色练习

在大脑中勾画自己的眼睛。你知道眼睛是在眼窝中的一个球，由上下眼睑包围着。眼睛睁开处是杏仁状或是泪珠状。这些都是眼睛的一些基本特征。大多数人可以通过这些特征，再加上对眼膜、瞳孔以及睫毛的一些认识画出一双相当不错的眼睛，尤其是一双从正面看的眼睛（如上图）。

然而，除非经过练习，否则你是无法把自己的眼睛或是其他任何一双眼睛靠记忆非常精确地画下来。而且，头部向上或向下倾斜或是侧转45度，都会改变眼睛、眼睑乃至眉毛的形状。大脑中的意象是无法储存所有这些信息的。

现在停下来，花一点时间看看镜子中自己的眼睛。在研究它们的形状和轮廓的同时，回答下面这些问题：

* 两只眼睛是完全一样还是略有不同？如果略有不同，有哪些不同？
* 两眼的距离比一只眼的宽度更长还是更短？
* 眼膜覆盖了裸露眼睛的多大部分？三分之一？还是一半？
* 上眼睑是什么样子？对称吗？
* 眉毛的最高点在哪儿？最低点又在哪儿？
* 最明显的二三条鱼尾纹或是眼袋在哪儿？
* 最暗的部位在哪儿？最亮的呢？
* 侧转头45度，是否看得出眼睛的形状变得更像泪珠？
* 是否看出两只眼睛的形状有更大的不同？

* 其中的一只眼睛有多大部分被鼻梁遮住?

* 如果戴眼镜的话、从45度角观察、能否看出镜片的形状和大小变得不同、靠近镜子的那片眼镜是否更大些、更宽些?



在观察作画时、这些问题以及其他许许多多问题都是要注意并且是需要解决的。在这个过程中画在纸上的不仅仅是“一双眼睛”，而且是一双非常精确、具有个性特色的眼睛。



设计1—D —— 眼睛

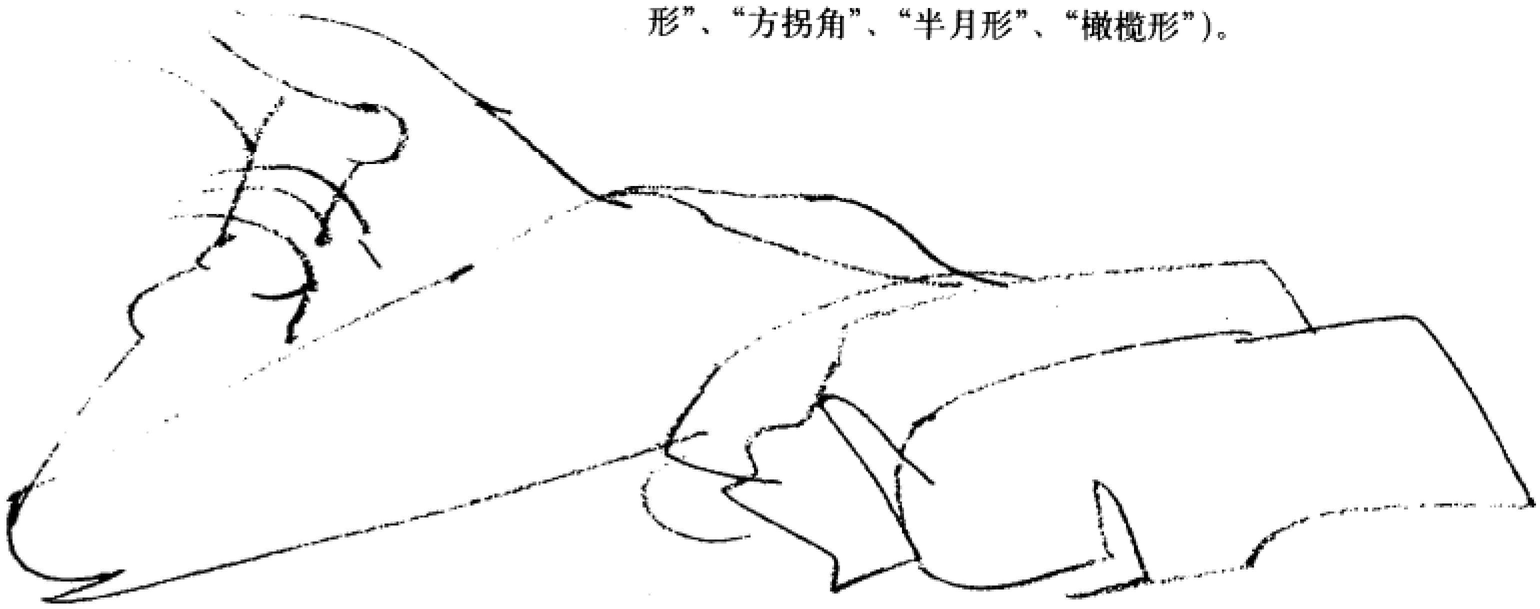
画镜子中自己的眼睛。把头偏转45度。尽量精确地画下眼睛、眉毛和鼻梁部分。一定要根据观察而不是常识作画。用2B或HB铅笔，笔头要尖。
主要使用线条，可以加上一些色调(描影法)来表示明暗。作画时间至少20分钟。试着运用“盲画”，至少使用三四次。在画中留有两个以上的叠笔。

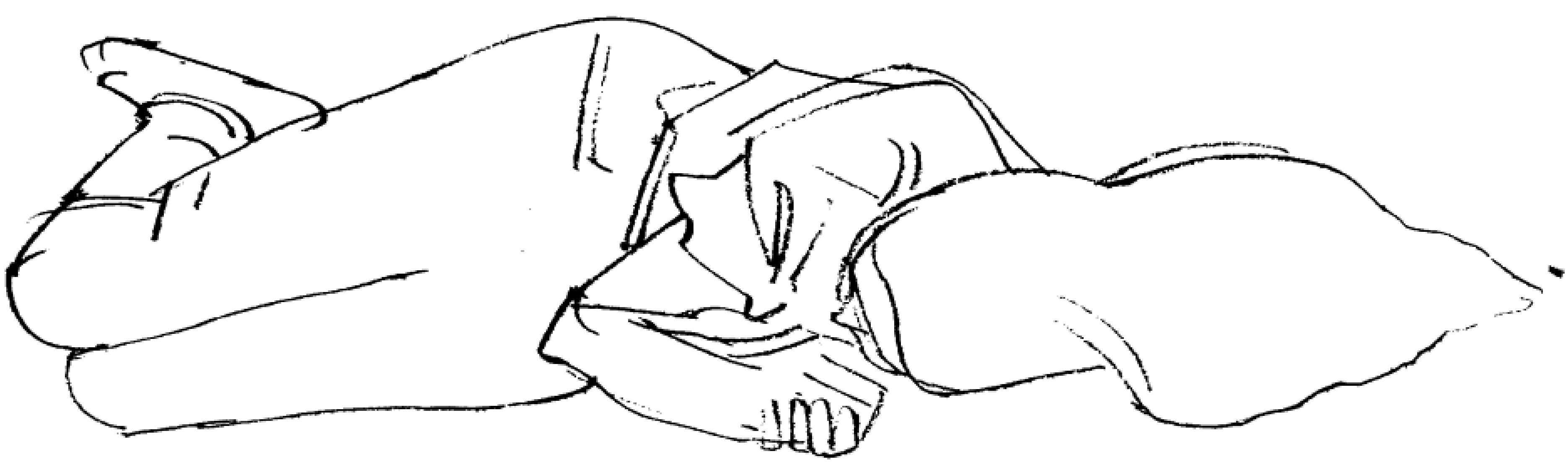
开发形状意识

画家爱德华·莫奈曾说过:“自然界中没有线条,只有色块,彼此映衬。”对任何一个画家来说,这句话都看似简单,却极为重要。它点出了提高作画水平的一个重要诀窍。每个“色块”都有一个——实际上,都是一个——为我们作画所用的形状。

画形状比画物体更容易——容易得多。试试这个:在你身边选一个物体。拿一支铅笔在手上,闭上一只眼,在空中勾勒它的轮廓,就像真的在画它的外形一样。任选一点开始,然后不停笔地绕物体外形一圈,回到起点。是否注意到实际上你什么都没有考虑?眼睛和手帮你完成了整个过程。这只是向真正勾画形状稍微迈近了一步。

在作画时,眼睛是一直盯着物体的,只是偶尔迅速地瞥一眼画纸。这是在用“线条语言”作画,或者现在可以进一步说,是用“形状语言”作画。这种语言好在它避开有意识的思考和批评性对话,使我们可以观察到什么,就画什么。我们偶尔进行的内在性对话是很实用的。“那个形状是否会逐渐变细,成为一点?”“它是笔直的,还是稍微有些弯曲?”“这个形状和旁边的那个相比怎样?更小还是更大?”看出来了吗,在问这些问题时,我们用的不是事物语言(“海洋”、“树木”、“手”、“头发”),而是形状语言(“拉长的三角形”、“方拐角”、“半月形”、“橄榄形”)。





用这种语言作画时，我们的意象会最终成为海洋、树木、手、头发等等。这就像魔术师的把戏一样。越是使用形状语言，而暂时避开事物语言，最终所画的就越像观察到的事物。

因此，画的是什么真的并不重要。在学会根据事物的形状去观察事物后，就什么都可以画好，什么都一样对待：人物、建筑、鹦鹉、风景乃至消防龙头。我们不去专画一种事物。

形状四规则

我在这列出了四条规则，帮助你脱离事物语言，使用形状语言。与其说它们是规则，不如说是有用的提示。称它们为规则，只是为了让你觉得更有必要学习。

1. 先画大的形状，再画小的形状。
2. 画出“装饰”形状，包括强光部分、阴影部分、反射部分、图案部分以及笔触部分。
3. 把各种形状连在一起。
4. “圈围”形状也要画下来。

这些规则一旦理解就不仅可以使作画变得容易，而且可以让你以一种全新的角度去观察事物。看看它们的妙处吧。



迈克尔·米切尔

如果我们对物体形状的感觉非常灵敏，那么就什么都能画出来。

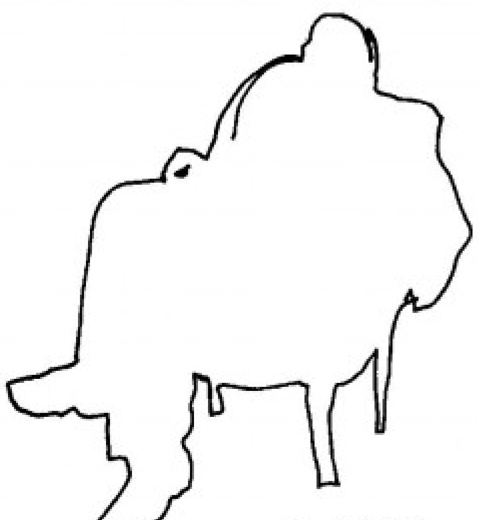


乔治·杜根

你可以把几样物体一起画，产生单独一个合并形状。



a. 花和花瓶



b. 人和椅子

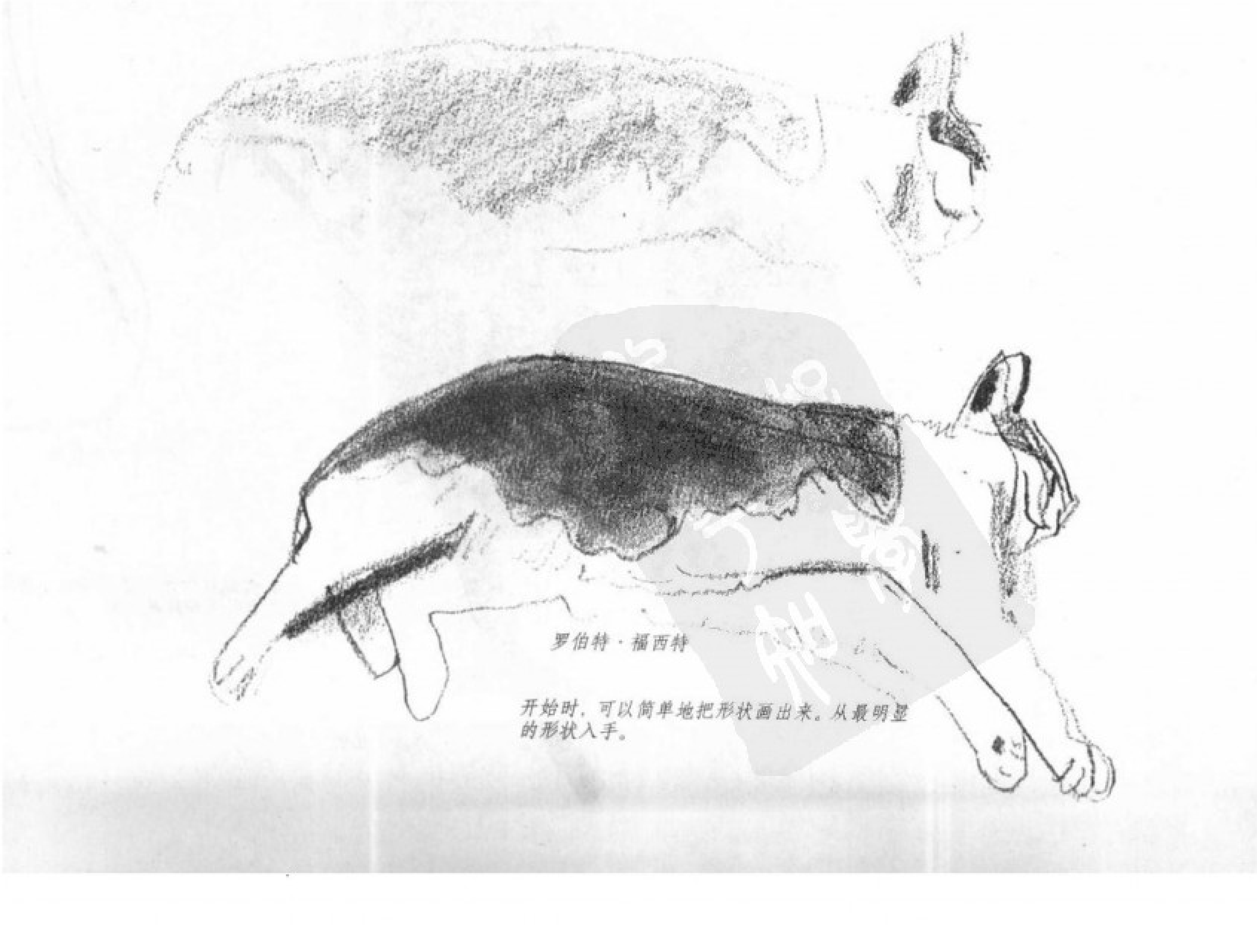
规则 1：先画大的形状，再画小的形状

有时候，如何起笔是作画最难的事。对象就在眼前，白纸铺在面前，铅笔也已握在手中。我们所要做的就是开始动笔。但是从何处下手？如何下手呢？规则 1 所建议的就是先画整体，再画细部，这样会更容易些。从观察到的最大形状开始画起，不要管其他部分。它也许是一个人或一个对象的侧面影像，也可能是多个物体的外部轮廓。不管是什么，反正就从这里着手。

比如你要画的是花瓶中的花。首先要画出整个外部轮廓，而不是先把每朵花画完，再去画花瓶。要把花和花瓶作为一个整体看待。作画时也无须过于完美。这样就可以很快地了解对象的尺寸大小。在此基础之上，进行增加、修改、比较、切割等等。

对于所画的对象要有多少大块形状并没有规定。由你自己来选择决定作画对象中哪些是大块形状。如果不能确定，就使用眯眼法。把用眯眼所看到的那些形状先画下来。

所有的绘画都是一道工序。你在纸上做一些记号。这些记号会引导你画出其他的记号。通常只有当你做到这个记号时，才知道自己会在这里做记号。这道工序就是从一个大的形状开始的。



罗伯特 · 福西特

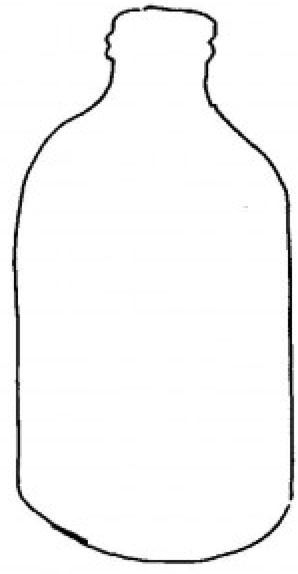
开始时，可以简单地把形状画出来。从最明显的形状入手。

规则2：画出“装饰”形状，包括强光部分、阴影部分、反射部分、图案部分以及笔触部分

这条规则把我们引入了作画中最为开心的几个部分。之所以把阴影、反射等称为“装饰”形状，是因为它们给我们的视觉体验增添了大量的生机和变化。同样它们也为作品增添了生机和变化。

刚开始时，你可能要颇费一番心思才会把它们仅仅作为形状来看待。落在地板上的一束光，帽沿在脸部的投影，或是耀眼的铬合金缓冲器中弯曲的反射线，这些实际都是两维的形状。如果你从一个全新的角度观察他们，就会很快发现它们都是一些几何形状——拉长的三角形、歪斜的梯形、凹陷的圆形——有着特殊轮廓的形状。

组合这些小块的形状，就像是缝被子。每一个亮点或是反射都会增强作品的整体效果。因此，要使得作品显得“真实”，显得丰富漂亮，就要能够发现对象的装饰形状。



瓶子的外部轮廓非常简单。



但它细部的具体形状却非常复杂。

画中装饰形状的多样性表现出了这双手的特性。



迈克尔·米切尔

设计1—E —— 有色玻璃

取一个有色玻璃罐或有色玻璃瓶(比如苏打水瓶子或啤酒瓶)。把它放在面前。尽可能精确地把它画下来，特别要注意观察到的形状。先画主要的形状，再画次要的形状，把玻璃中的那些反射形状也画出来。如果瓶子上有标签，把标签上字母的形状也画下来。用笔头尖的铅笔（HB、B，或2B）作画。主要用线条，也可以加上一些色调来表示观察到的亮暗部分。试着运用“盲画”，至少三四次。在画中留有两个以上的叠笔。作画时间至少20分钟，再长些也没关系。这表明你正忙着找形状。画面不小于原物大小。

先画整体的形状。



作些记号，把大块形状分割成三个部分。



狗背部的光泽分成黑色形状和灰色形状。开始时，像画地图一样，画出这些形状。



更强的光的效果产生出明显的阴影形状。



开始作的画就好像是地图或拼图。

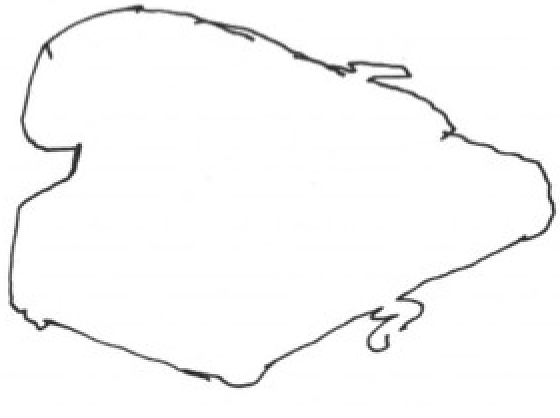


快要画完时，许多形状的边界都会变得柔和，显得模糊。



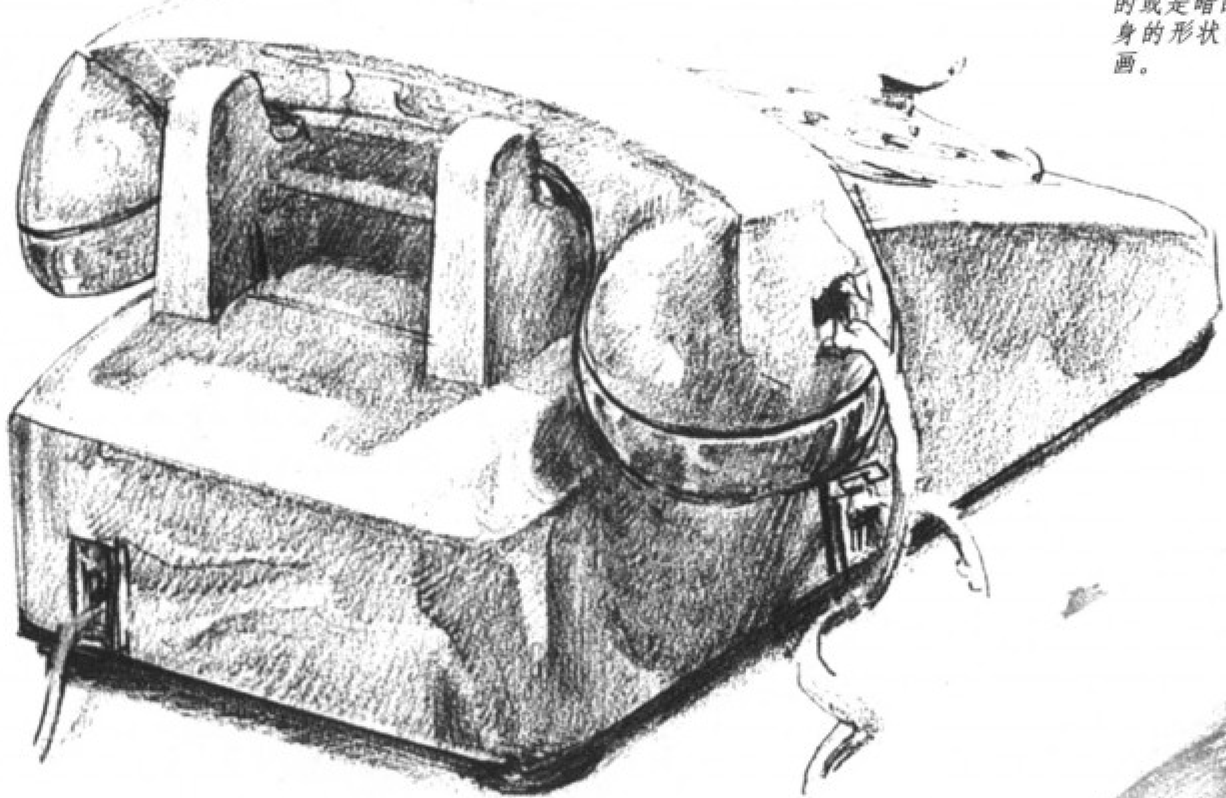
突出强调一些形状；对另一些形状稍微涂画一下，让它们显得次要一些。

先画外部轮廓。



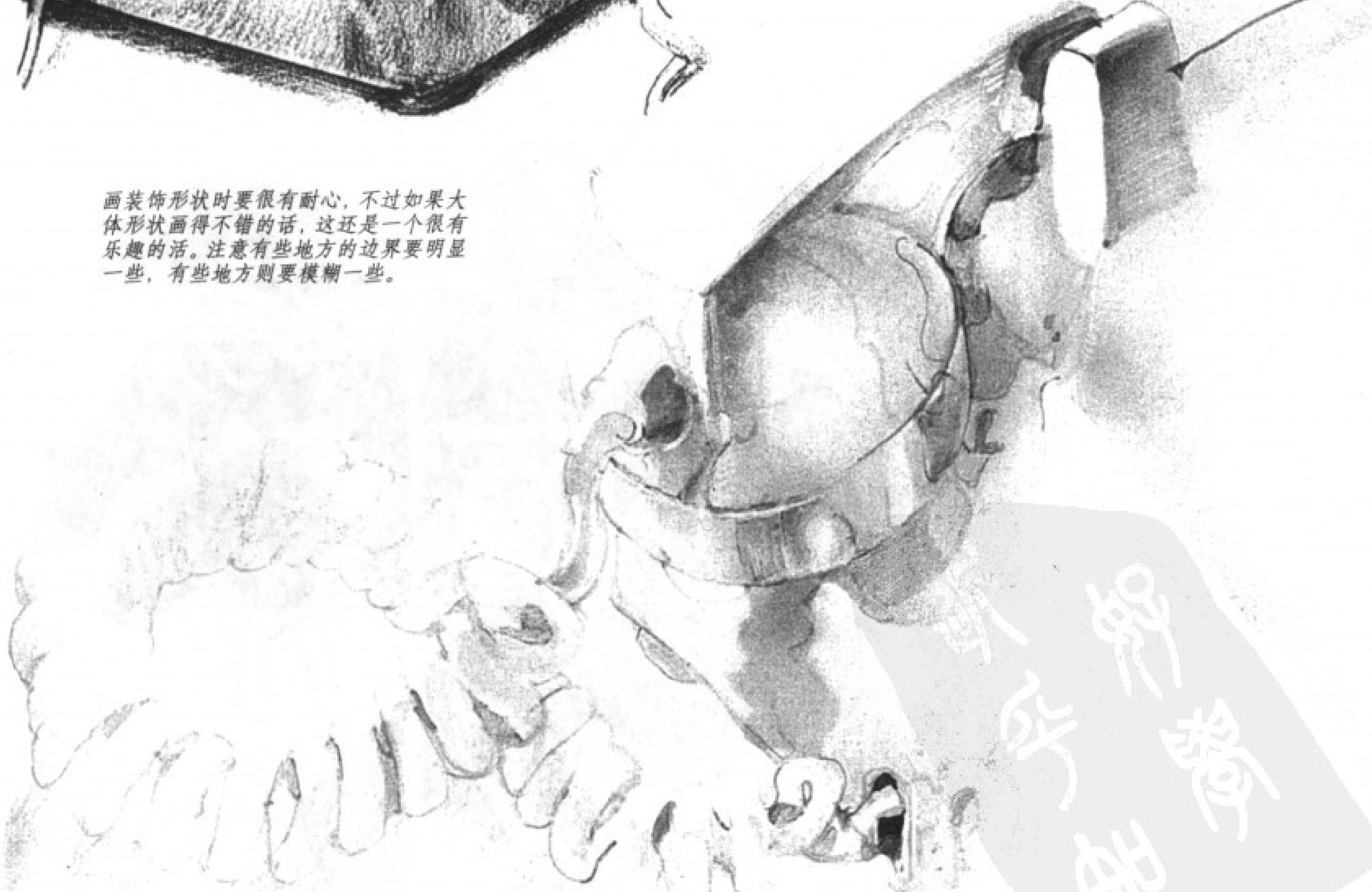


用眯眼法，可以把所有的形状划分成亮的或是暗的图案，这样就简化了物体本身的形状以及装饰形状，便于着手作画。



有些亮的部分可以借用橡皮擦出来。

画装饰形状时要很有耐心，不过如果大体形状画得不错的话，这还是一个很有乐趣的活。注意有些地方的边界要明显一些，有些地方则要模糊一些。



即使是画最简单对象的形状，都可以从中获得引人入胜的快乐。注意电话线上的不同装饰形状。

规则 3：把各种形状连在一起

规则3是教你如何连接事物。它教你把各个部分放到一起粘成一个整体。下面的这幅母牛图就是一个很好的例子。作画者通过把黑色块连接起来——也就是说，没有边界线分割开母牛——勾画出了联合一体的图案。这是一幅极好的图案设计：我们看到了单独、分散的母牛，同时，也看到了在牛群中连成一片的一块黑色形状。我把这称作“跨板”——把两种完全不同的情况同时表现出来。后面我们会更具体讨论跨板，而现在让我们来看看男人大衣的暗部是如何与背景的暗部合并在一起的。通常情况下，形状很少用这种方式完全合并在一起，但因为它非常显著，所以我还是把它列了进来。

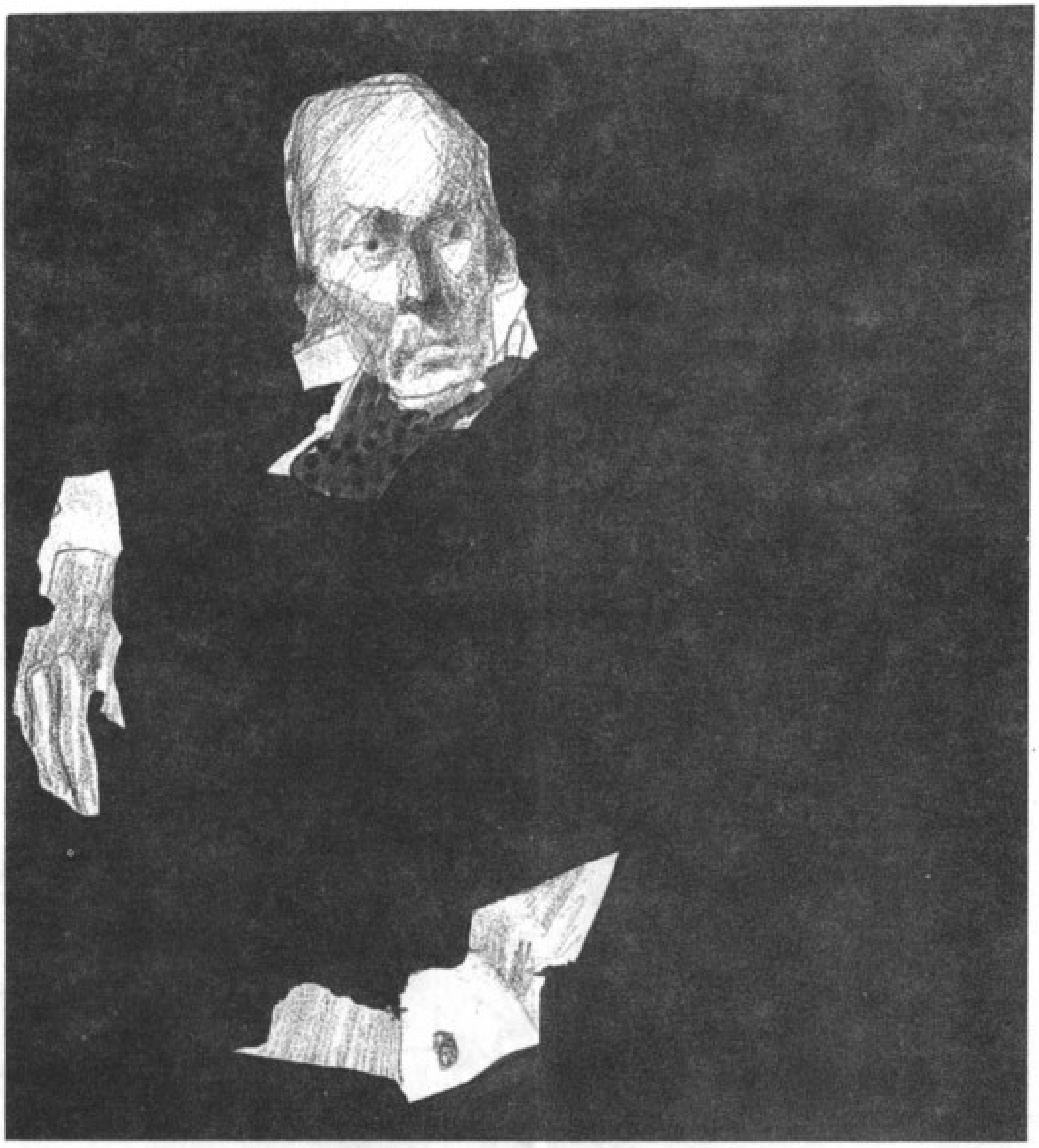
右页下图则是使用形状合并的一个更为普遍的例子。在图中，两个妇女衣服的暗色部分形状在膝盖处连接一体——“合并”——而在肩膀处却明显分开。通常说来，有一二处形状合并就足够了。

当两个相同色调或相似色调的形状连在一起时，就可以使用规则3。通常合并的是暗色形状，但白色或中色调的形状也同样可以有效地合并起来。我们将在第四章中介绍光影形状的合并。



黑色的形状连接在一起，合并了母牛。

诺曼·麦克唐纳



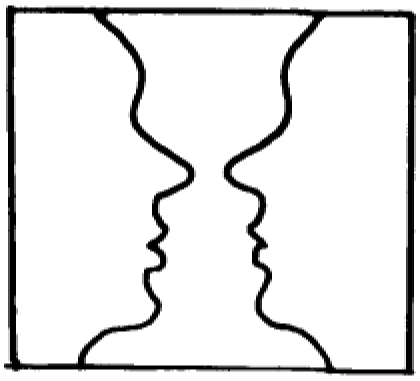
画中男人的衣服与背景完全合并，产生了明显的效果。



罗伯特·巴克斯特

黑色的衣服在膝盖处连接一体而在肩膀处却分开，这是部分合并。

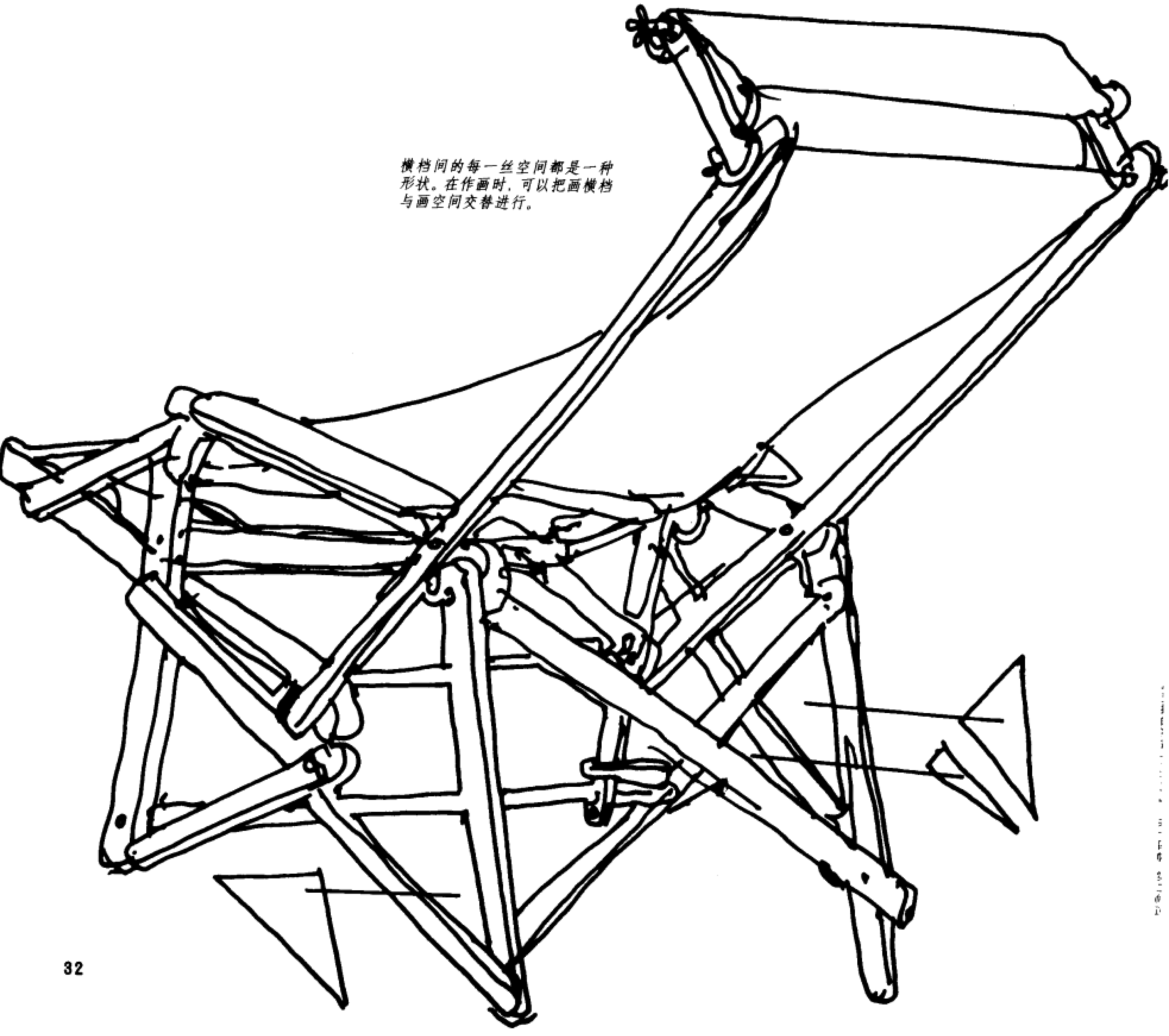
规则 4："圈围"形状也要画下来



这幅画可以看做是两张脸，中间有着一个圈围形状，也可以看做是一只花瓶，两旁有圈围形状。画出其中一个也就画出了另一个。

当你用拇指尖和食指尖碰在一起构成"OK"时，就会发现手指间出现了"圈围"形状。乍一看，它像一个"O"，再仔细一瞧，就发现：靠近手指的连接处变得尖细，每个手指连接处都有一些"小点"，还有其他一些特征。如果要你画这个形状，你可能会画得很精确并且毫不费工夫，因为它并不是一种特殊的"事物"——不过是一个人所共知、特别好画的形状罢了。

圈围空间或形状通常存在于事物与背景的混合体中。天空透过树叶的点点零碎，椅子横档间的空间，衣领与下巴之间的脖子——它们全都是圈围空间，连眼白以及茶壶把与茶壶之间的空间也都是。一个把手放在臀部站着的人是一种形状，而他的手臂与身体之间也圈围出了一个三角形的空间。有时把这种形状称为"背景"形



横档间的每一丝空间都是一种形状。在作画时，可以把画横档与画空间交替进行。

状或“空间”，但不管怎样，它是形状。

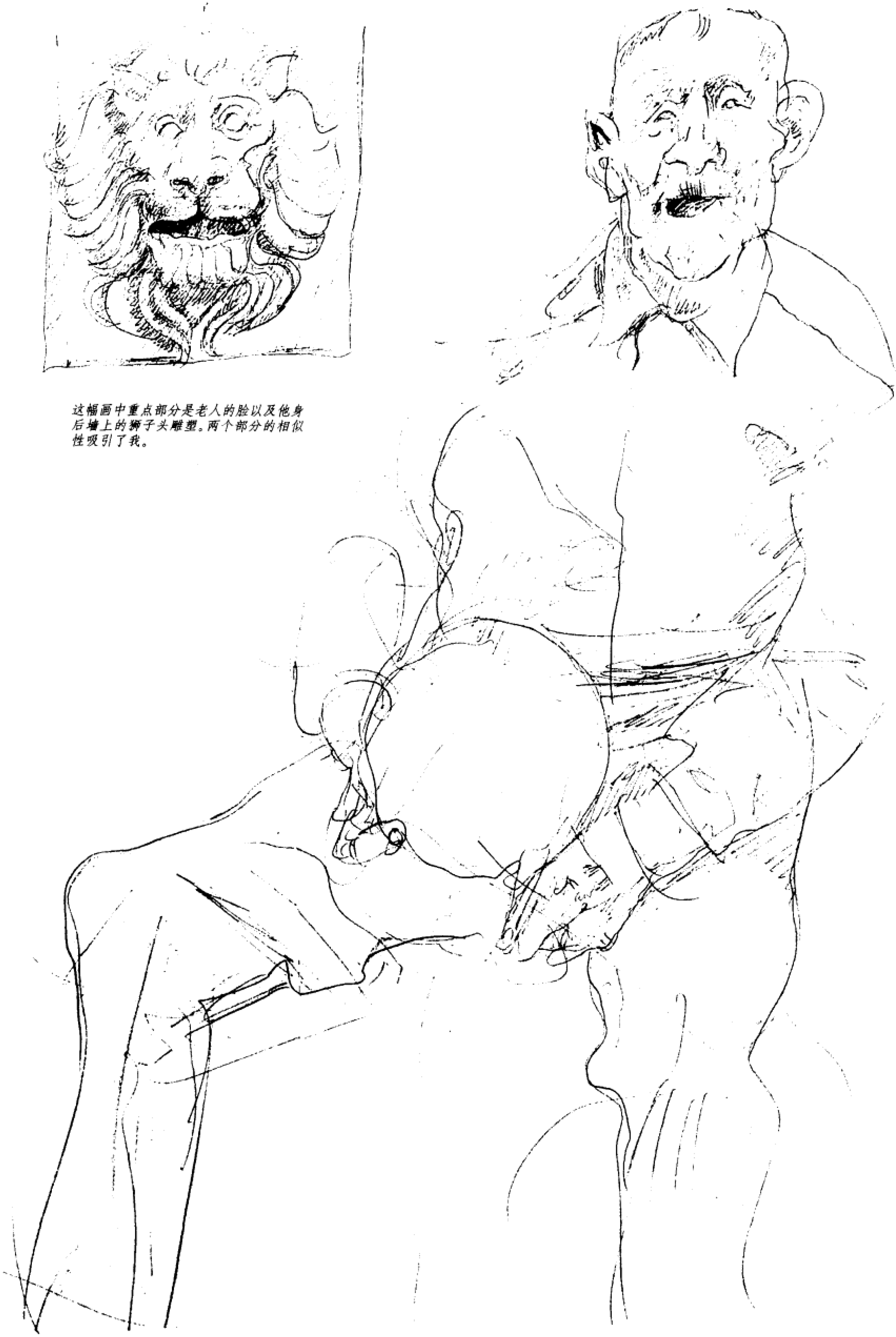
既然都是形状，那么画哪个都可以；不管是手臂的内部还是身体的外形或是它们圈围出的形状。这三者之间有同样的边界，因此画其中的一个也就是画另外一个。既然画形状要比画事物容易许多，那么只要看到圈围形状就把它画下来。同时，培养在画物体和画圈围形状间转换的习惯，以掌握一种更为流畅灵活的作画方法。

同样道理，相邻的形状在比例上是相互均衡的，因此，如果一个形状画不下去，就转而画相邻的形状。

我认识一个画家，他在画风景画时，总是背对风景，俯下身去，从两腿间看风景。他认为这样可以使自己从一种全新的角度来观察风景。画圈围形状也有同样的“新鲜”效果，把我们从通常观察事物的方式中脱离出来。而我们所要做的就是不断地挖掘、发现新的观察方法。



套衫的暗色部分是圈围形状。把它画出来后，实际也就把人物的侧面画出来了。



这幅画中重点部分是老人的脸以及他身后墙上的狮子头雕塑。两个部分的相似性吸引了我。

观察与疲劳

现在你也许已经发现仔细的观察是很累的事(记住,我们从来就没有说过它很轻松)。

疲劳是不可避免的。它往往在不知不觉中出现。不过你可以看到一些迹象。突然意识到时间就是其中的一个迹象。通常情况下,作画的时候就像在做梦一样。你不大会意识到时间在流逝。但是,如果意识到时间,那你可能已经有点累了。发现自己分神、开始根据常识而不是根据观察作画,这些也都是疲劳的迹象。在这种时候,最好停止作画。

不使疲劳影响作画的最好方法就是运用"聚焦法"。在疲劳来临之前,捕捉住对象中你最重要的部分。先把对象中重要的部分挑选出来,然后集中先画这些部分,而其他部分只要稍微点到即可。

"聚焦法"使你可以把时间和精力集中在部分地方。比如,在作人物画时,重要的部分可能是头和手。集中画头和手,而其他部



草草几笔,显出一张脸。其余的就留给人们去想像了。

罗伯特·利弗斯



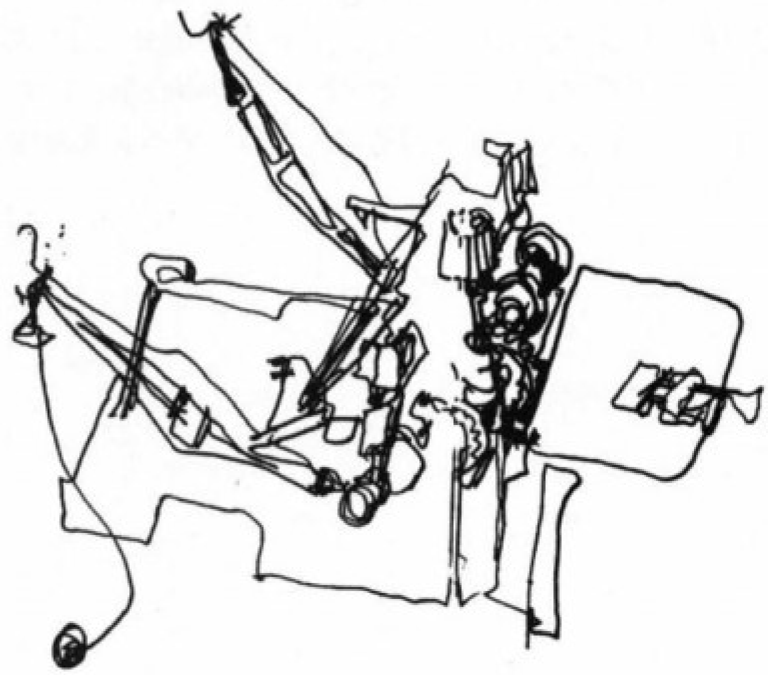
分就尽量简单地画过。

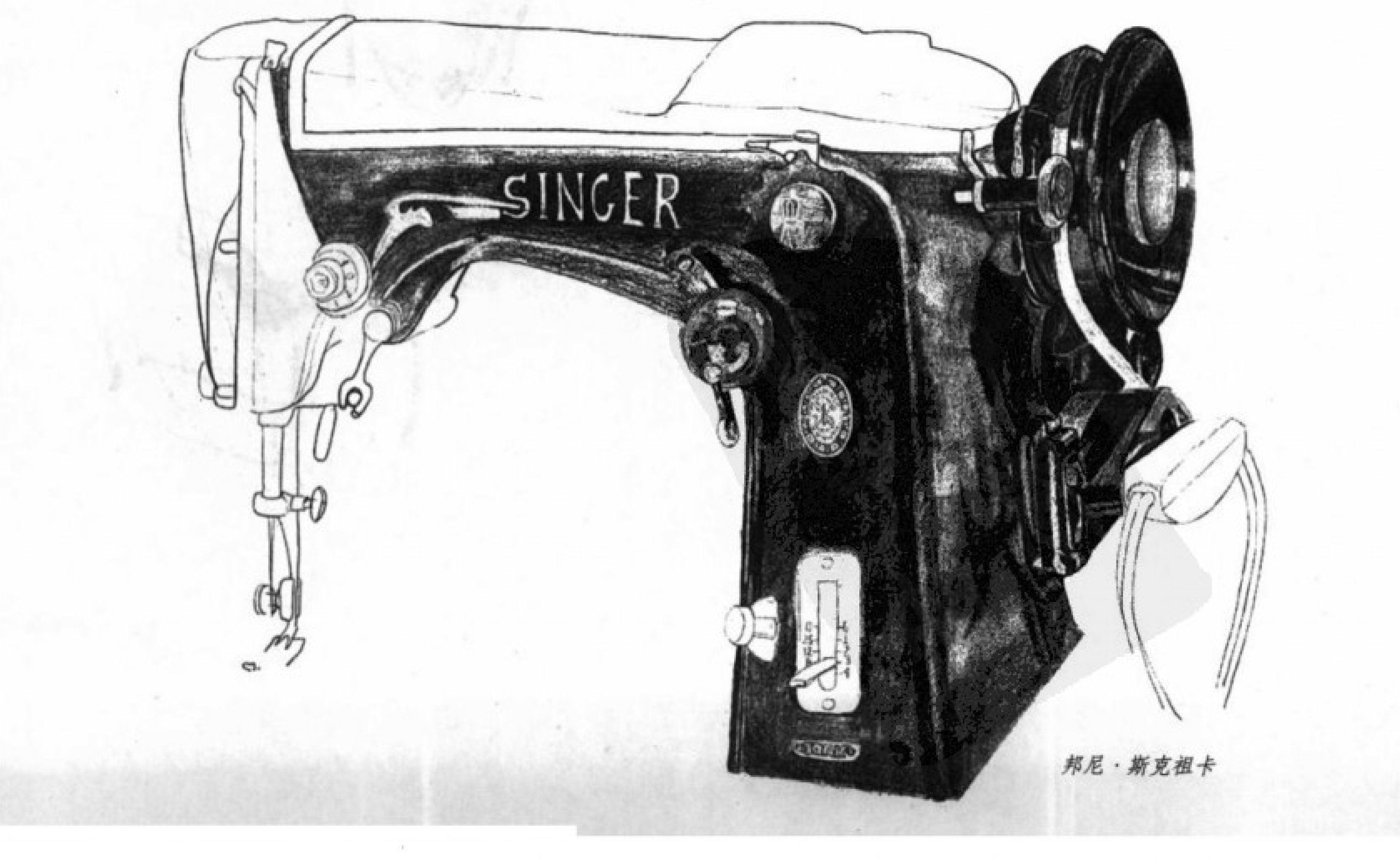
运用“聚焦法”，你就能够在精力用尽之前画出最好的部分。这样的结果——让观众运用他们的想像力去“填充”或是“完成”轻描淡写的部分——对作品会产生很大的效果。

在这几页上，我们可以看到“聚焦法”的原则——即集中某些部分而不管其他部分——不同方式的运用。注意，不管是粗略的画还是精细的画，都可以运用聚焦法。什么部分是“重要”部分完全

设计 1—F —— 机械物体

作一幅复杂的机械物体画——拌蛋机、缝纫机、打字机或手动卷笔刀。用笔头尖尖的铅笔（2B或HB）作画。运用“聚焦法”：选一二个主要部分，把它们画全，而其余的部分简单画出轮廓和形状即可。多看物体。找出主要形状和次要形状（可以使用眯眼法）。试着运用“盲画”，至少使用三四次。在画中留有两个以上的叠笔。作画时间至少30分钟。画面要比实物大。





邦尼·斯克祖卡

取决于个人。各人喜好未必一致。关键在于要有突出的部分。

素描绘画胜过油画和雕塑的一点就在于你可以在任何时候停下来。作画者可以视时间、环境、精力作画，不一定要“画完”。有时，绘画是这三种因素与你的观察和记忆能力之间有趣的赛跑。虽然在有些绘画中，比赛失败了，但也同样乐在其中。在这种赛跑中输赢并不重要，重要的是参与。



自我评估

能评估自己的作品是成为一个画家的关键。评估自己的作品，并不是说要采取自我批评的态度，也不是说要为某个作品说好话或坏话。你的作品肯定会有优点有缺点。你要学会用客观、公正的态度把它们指出来。自我评估放在作画结束后进行，如果可能的话，在景物或是模特还在面前的时候进行。

每章结束后都有一个针对本章中的设计所提的是非题，这是为了帮助你分析自己的作品的。仔细看看自己的设计，然后回答这些问题。如果你无法给出一个确定的“是”或者“否”，就根据最接近的情况选择“是”或“否”。

即使你的回答全都是“是”，也不意味着你的作品就很完美，但至少说明你走的路是对的。也许你需要的只是更多的练习。如果你全都回答“否”，而你对自己的努力成果颇为满意，就继续去评估下一个设计。如果你自己对作品都不满意，那么最好去注意一下那些你回答“否”的问题。这些问题有利于提高作画技能。

第一章作画步骤中的诀窍

第一章指出作画是一种可以学习的技能，并指出了通过观察作画在培养这种技能中的重要性。牢记以下诀窍：

* 运用实用性对话。作画时，不要用事物语言，而要用线条语言和形状语言与自己对话。给自己探索性信息，而不要用判断性信息。

* 使用诱发词来引导自己的手作画。把你所希望画的轮廓特征用一个词表达出来，不出声地重复这个词。

* 盲画。要时时地边看对象边作画。

* 使用叠笔，而不是抹擦。在改正错误或是修正歪曲部分时，只要在原先的线条边上画上新的线条——不要抹擦原先的线条。

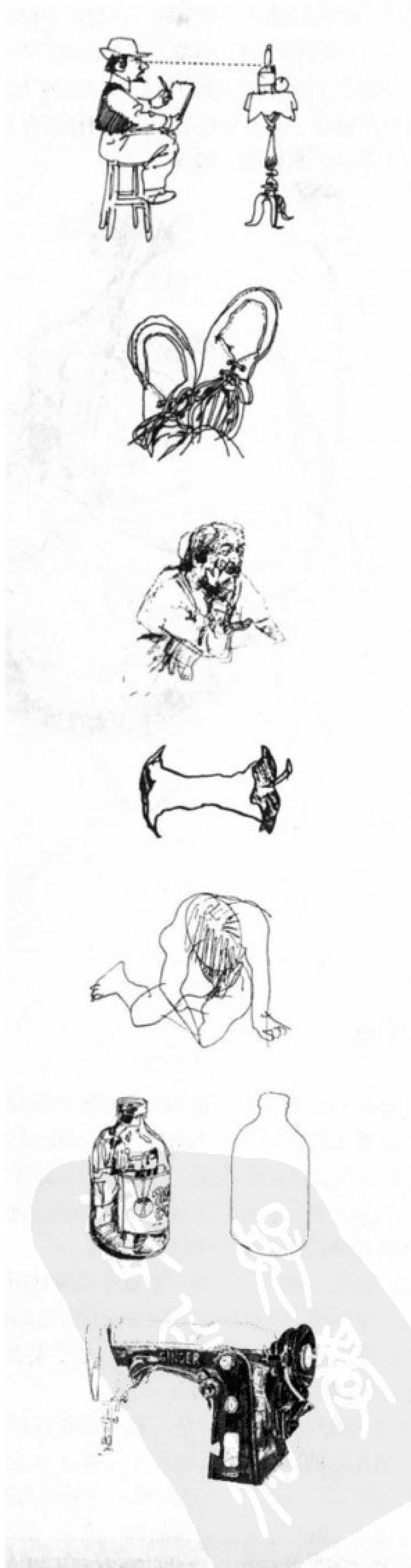
* 运用观察，而非常识。学会把注意力集中在对象上，而不是画上。

* 要表现特征，就要观察到什么画什么。你要能够画独特的事物，而不是画象征性的普遍事物。

* 简化形状。如果你感觉会被对象的细部给搅混，就使用眯眼法，它可以使细部好处理些。

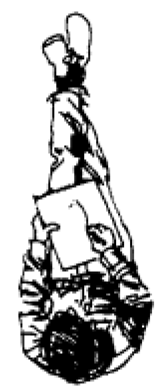
* 寻找形状。学会把对象看作一系列相互连接的形状。先画主要的形状，再画次要的、装饰性的形状。要注意连在一起的形状和圈围形状。

* 聚焦。把对象中最重要的部分分离出来重点作画，对其他部分则简单画之。



设计自我评估

为了正确评估自我，仔细回答以下问题。不要考虑设计有多好或多糟。重要的是是否按照标准去作画。



设计 1—A——脚

* **是否边作画边观察对象？**
* 是否进行至少三四次盲画？
* 是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，画面的轮廓与细部是否与观察到的一致？

设计 1—B——手



* 是否边作画边观察对象？
* 是否进行至少三四次盲画？
* 是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，画面的轮廓与细部是否与观察到的一致？

设计 1—C——青椒

* 第一幅画是否在没看实物下作的？
* 作第二幅画时，是否边作画边观察对象？
* 作第二幅画时，是否进行至少三四次盲画？
* 作第二幅画时，是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，第二幅画中的轮廓、色调以及细部是否与观察到的一致？
* 根据自己的判断，这两幅画是否有极大的区别？



设计 1—D——眼睛

* 是否边作画边观察对象？
* 是否进行至少三四次盲画？
* 是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，画中的轮廓、色调与细部是否与观察到的一致？

设计 1—E——有色玻璃



* 是否边作画边观察对象？
* 是否把对象分成几个形状，先画主要的，再画次要的？
* 是否按照下面这种分类画形状：反射形状，阴影形状，标签和字母形状？
* 是否进行至少三四次盲画？
* 是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，画中的形状、轮廓以及色调是否与观察到的一致？

设计 1—F——机械物体



* 是否边作画边观察对象？
* 是否把对象分成几个形状，先画主要的，再画次要的？
* 是否运用叠笔？
* 根据自己的判断，画中的形状、轮廓以及色调是否与观察到的一致？
* 是否使用“聚焦法”，将精力主要用在一二个部分上，而简化其他部分？

第二章　艺术家笔势

区分你的两种笔势·临摹·仿效·自由笔势·控制笔势·探究作画工具·抹擦

19世纪，一位名叫基奥瓦尼·莫勒里的意大利艺术评论家成功地为那些作者不明或作者不实的艺术作品找到了真正的作者。使用的方法非常简单。他把每位大师对作品中次要部分的处理方式加以分析，从而注意到每位大师都有其独特的风格，而且这种风格存在于该大师的所有作品之中。作品中诸如手指、耳朵等不重要的部分都有着与签名同样的风格。每个作画者都是这样表现出他们的"笔势"的。而莫勒里则懂得如何解读"笔势"。

大师们的风格不同，我们每个人的风格也不同。我们写的字都有自己的特征。有的用笔重些，有的用笔轻些。有的字体圆些，有的字体倾斜，而有的把字挤在一块。我们就是这样不知不觉地表现出了自己的独特性。我们的笔迹清楚地表达出"这就是我"。然而匆忙记笔记时的字体，与写信给朋友时的字体又不一样。前一种是"自由体"，而后一种则是"约束体"。

作画也同样有两种模式：直觉模式和分析模式。前者是自由的，而后者则受约束。我们使用直觉技能来抓住本质，获取精神，捕获感觉。而当我们要细化作品、修饰作品、定型作品时，则使用分析模式。下面列出的是与两种模式相联系的一些特征：

直觉模式（自由体）

快速、粗略、武断
紧凑、笼统
冲动、松散、联接

分析模式（约束体）

精确、细微、仔细
耐心、审慎
慎重、分解

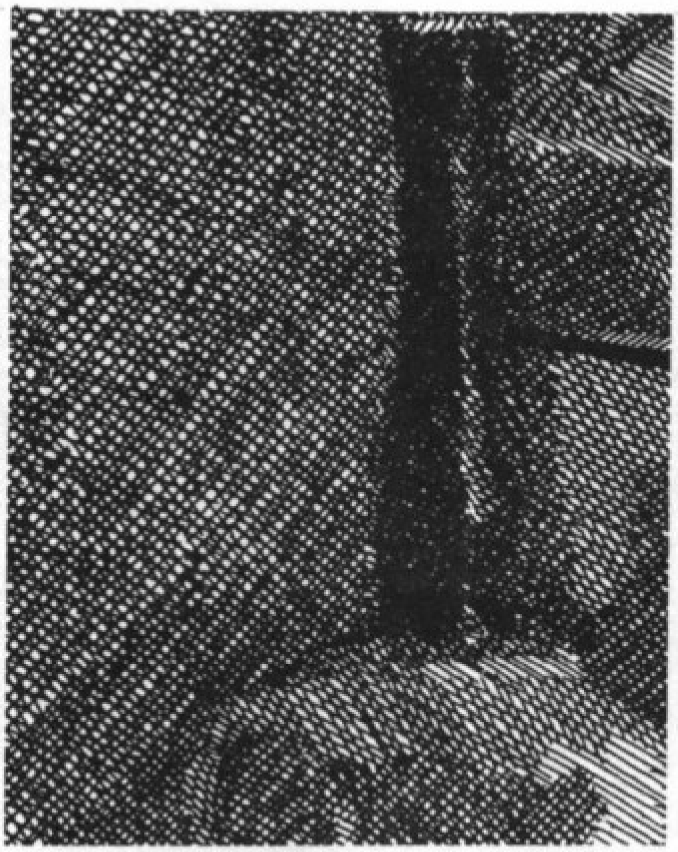
同时运用这两种模式就会出现问题。分析模式阻碍了直觉模式所需要的松散自由的态度。而直觉模式也弱化了分析模式所表现的审慎细微的特征。为了充分表现出各自的特征，就要把两种模式分开单独使用。因此，至少在目前我们认为你同时有两种笔迹风格，而非一种。在你能够自觉地将它们区分开后，作画时就会在适当的场合交替使用它们。

在本章中，我们要研究六位艺术大师的笔势，看看他们在作品中是如何运用自由体与约束体的。我们也要尝试临摹、仿效，从而认

识自己的笔势。我们将集中在两种类型的笔势上，先完全用其中一种，再完全运用另外一种，最后将两者结合起来使用。由于表现笔势需要用到作画工具，因此在最后加上了如何使用作画工具的方法。

大师笔势

仔细一看，会发现艺术大师们的线条就和我们自己画的涂鸦一样随便。



基奥尔基奥·莫兰迪



爱德加·德加



伦勃朗



文森特·凡·高

尤金·德拉克洛瓦，
《狮子图》，石墨画
David Adler Collection,
Art Institute of Chicago



尤金·德拉克洛瓦(1798—1863)
——利用纠缠一起的线条

在作品《狮子图》中，德拉克洛瓦展现了同时运用自由体与约束体的方法。面对活灵活现的对象，作画者用他的笔势描绘出对象的形态。他是用一系列随意、自由的线条起笔的。在这些线条堆成一簇时，有些线条就联合在一起了，这在左上方的那头狮子中表现得非常明显。前腿和腰部上重复的线条加强了这种形态。

在下方的那幅画中，狮子身体造型中的肌肉和细部使我们可以更清楚地看到约束体的运用。画面上这些有力的线条显得要比上面的那幅来得更暗、更果断些。

这两幅画极好地阐明了笔势的反馈原则。先画的线条虽然模糊一些、松散一些，但却为后面要画的更为精确的线条勾勒出了大



松散的铅笔线条勾勒出色调。



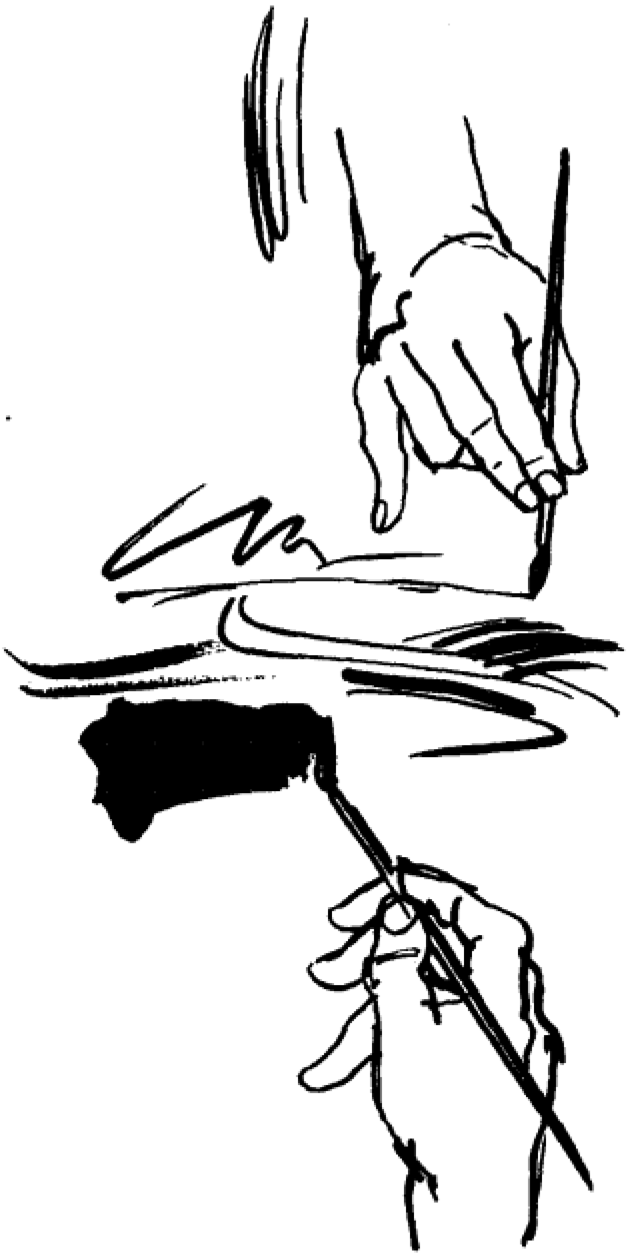
体。下面那幅画中狮子后腿位置有所变化，从这可以推测当时狮子在动。与花大量的时间把它精确画下来相比，粗略地画上几笔可以使做修改时更容易些。上面狮子的头部和下面狮子的身体都是作者使用聚焦法的反映。

试试这样做：拿出铅笔，在空中（不接触纸）描绘这幅画的一部分。想像德拉克洛瓦是用怎样的速度作画，试着用同样的速度作画——画自由线条时快些，画聚焦部分时慢些。在他连接的地方连接，断开的地方断开，在同样的地方使用叠笔。

大量感觉出来的线条，几处不正确的起笔，一些靠近的观察，加上极力使用的聚焦技能，这些都让我们感觉到德拉克洛瓦的冲动、活力、灵活和信心。

"如果一定要用扫帚来粗略作画的话，那么就一定要用细针来完成这幅画。"
德拉克洛瓦是首批将笔势作为艺术要素的一个不可或缺的画家，他认为笔势不仅要在作画过程中看得出，而且也要在完成的作品中看得出。处在浪漫主义时代的他本身也具有浪漫主义的气质，并强调感觉比理性更为重要。评论家们评论他的笔势"飞舞"，并且具有"令画面振动的魔力"。他特别擅长表现动物的力量和优雅，常常在巴黎的植物园中勾勒作画，并把它们运用到以后所画的狂暴而富有想像的油画中去。

松散的画笔线条加上涂刷勾勒出色调。





伦勃朗是一个多才多艺的画家。他既擅长于用画笔墨汁快速作画，又能作出精细的蚀刻画。他从来不顾艺术理论。他相信直觉，同时也深深地为光的作用所吸引。他的笔势表现了不同长度的线条，有粗有细；有随意所画，也有细心勾勒。他也常使用能反映纸张笔触的干画笔或半蘸汁画笔画线条。

伦勃朗·梵·莱茵(1606—1669)
——敏捷、精确的画笔

这幅墨汁画与前页德拉克洛瓦的作品有着异曲同工之妙。两者都经过仔细观察，而后通过获取足够的信息作出漂亮的作品。虽然都有一些小的约束体部分，但是两幅画都主要是用自由体画出来的。线条粗细的变化以及其所带有的鞭绳挥舞的特征使得这幅画颇具活力。虽然墨汁画的结果要比铅笔画更不可预测，但显然伦勃朗更喜好用画笔或钢笔墨汁作画。在这幅画中，他可能是把翎毛与画笔混合使用，因为枕头、床单以及面部的线条相当精细，而折叠部



伦勃朗·梵·莱茵,《睡着的萨斯基亚》
The Pierpont Morgan Library, 纽约

分和阴影部分的线条则显得粗宽。注意头部、胳膊以及枕头下面的浓厚、粗黑的色调。下图中围绕在人体周围的淡淡色调可能是用稀释后的墨汁画出,或是用手或手指擦拭过。这种光影效果是伦勃朗作品的标志,即使在他最粗略的作品中都可以看到。

在萨斯基亚的脸部和手部,我们可以感觉到伦勃朗使用的是约束体作画。在这些地方,他使用了更短的线条,也显然画得更慢一些,以取得精确的效果。经过这样的分析之后,我们意识到一幅画即使主要是用不受限制的自由体画的,它也同样要用约束体画出聚焦部分,这样才能与周围随意自由的线条相互协调。

试着用一把不蘸墨汁的画笔描绘伦勃朗的线条。在从画脸部和手部精细线条转变到画其他部位粗放线条时,看看自己是否能够找到感觉。下笔重些来表示粗线条,只用笔尖作画来表示细线条。

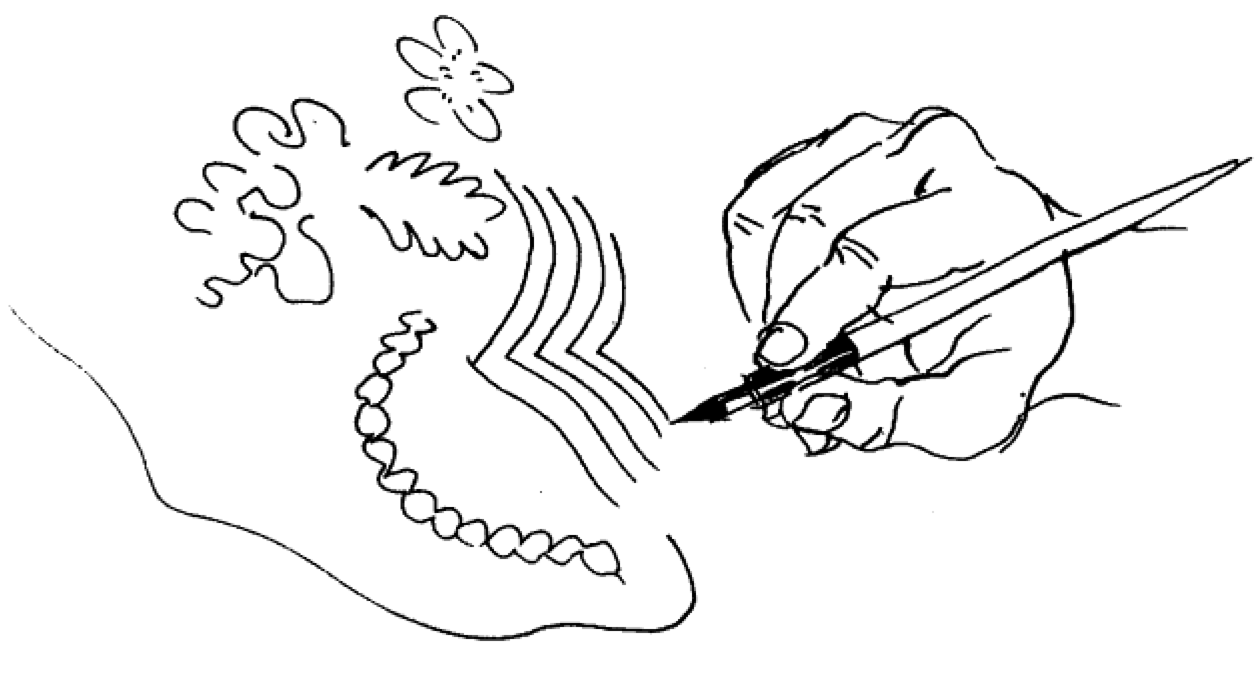
亨利·马蒂斯(1869—1954)
——装饰优美的线条

马蒂斯作品的特征就在于其中表现出来的装饰的魅力。右页图中用钢笔墨汁作出的线条清晰而又优美。他的作品中的自由部分就表现在细长波动的线条以及明显的缺乏构图上。与恰当的比例相比，外形轮廓显得更为重要些。虽然与身体其他部分相比，画中的头部和上面那只手的比例要小些，但对他来说这并没有关系。他也不在乎光影效果、视觉角度或是精确比例。对他而言，线条就是一切。他钟情于装饰性的线条，比如画中妇女的裙子与头发上的线条。注意看他在画妇女手臂的轮廓时如何使用优美的曲线来完成每个细微的变化。他并没有使用再勾勒。一条线画下后，就不再去改它。马蒂斯画出来的脸部几乎没有什么表情或个体特征。它们看上去就像希腊花瓶上描绘的脸部。他花大量的时间、精力在模特的服装上，而不是在她的脸上。同样，他也总是把眼睛盯在椅子、珠宝或头发的小装饰上。

用钢笔凭空作画，描出这幅画的一部分。看看自己是否能够感觉到马蒂斯画细长而又弯曲的钢笔线条的速度和力道。临摹出头发、珠宝还有椅子上的华丽装饰。仿效马蒂斯画模特身体的快速方式。作画的时候，把你自己想像成马蒂斯。

"我所想要的是一种主题简单轻快的协调的艺术，纯洁的艺术，祥和的艺术。"
马蒂斯热爱曲折、装饰性的线条。从他签名中那两个"s"夸张的比例，我们就可以感觉到他对曲线的喜爱。在他的笔势中可以非常明显地看到线条的简单优美。只有面对图案或是装饰时，他才显得细心谨慎。他画的线条细长，在作画时，他的钢笔就像是测震仪，记录下轮廓的每个曲线和起伏。他喜欢用钢笔尖画细线条或用铅笔画均匀线条，不过也尝试用粗画笔或是粗钢笔作画。他的画非常随意。他画出长长的单根线条，任由它们"带着他"四处游走。他也曾用适度的速度细心谨慎地作画。

各种装饰性线条





亨利·马蒂斯

文森特·凡·高(1853—1890)
——漩涡状线条

"人的情感有时是如此强烈，以至于在工作的时候并没有意识到自己在工作……就像说话和写信中使用的语言一样，线条在作画时也非常流畅地表现出来。"

凡·高虽然不是一个天生的画家——他早期的作品实在不怎么样——但他成功地将对作画对象的热情和对各种线条的使用结合在一起，从而创作出了优秀的作品。在他的后期作品中，可以看到各种各样的线条：平行的直线、阴影线、漩涡状的花体线、波浪线，还有细微的点线。凡·高通常使用铅笔作画，之后模仿日本人，用芦苇蘸水笔进行加工。他喜欢用笔头宽平的蘸水笔，不过有时在同一幅画中，他也会使用其他笔头甚至是画笔作画，或是融入稀释过的墨汁线条。

文森特·凡·高长于把个人情感融入作品的笔势，在这点上没有哪个艺术家能够超过他。对于凡·高作品中的狂暴扭曲的线条已经有很多的评述。即使画的是花或邮递员，他都着魔般地使用粗大起伏、强烈漩涡状的线条。的确，凡·高作品的美主要就在于他的笔势中那股自发产生的激情。但人们却往往没有注意到他也用不同的线条表现出不同的笔触。他画柏树时用的是紧凑粗大的漩涡状线条，而画云朵或割过的草地用的却是松散流动的漩涡状线条。凡·高当然是一个冲动又有激情的画家，但也不要忘记，他也大量地运用笔尖和画笔效果的多样性来平衡他的这种特性。

用粗笔头的钢笔凭空模仿凡·高画中的笔触。尽量跟上不同类型线条的节奏和速度。



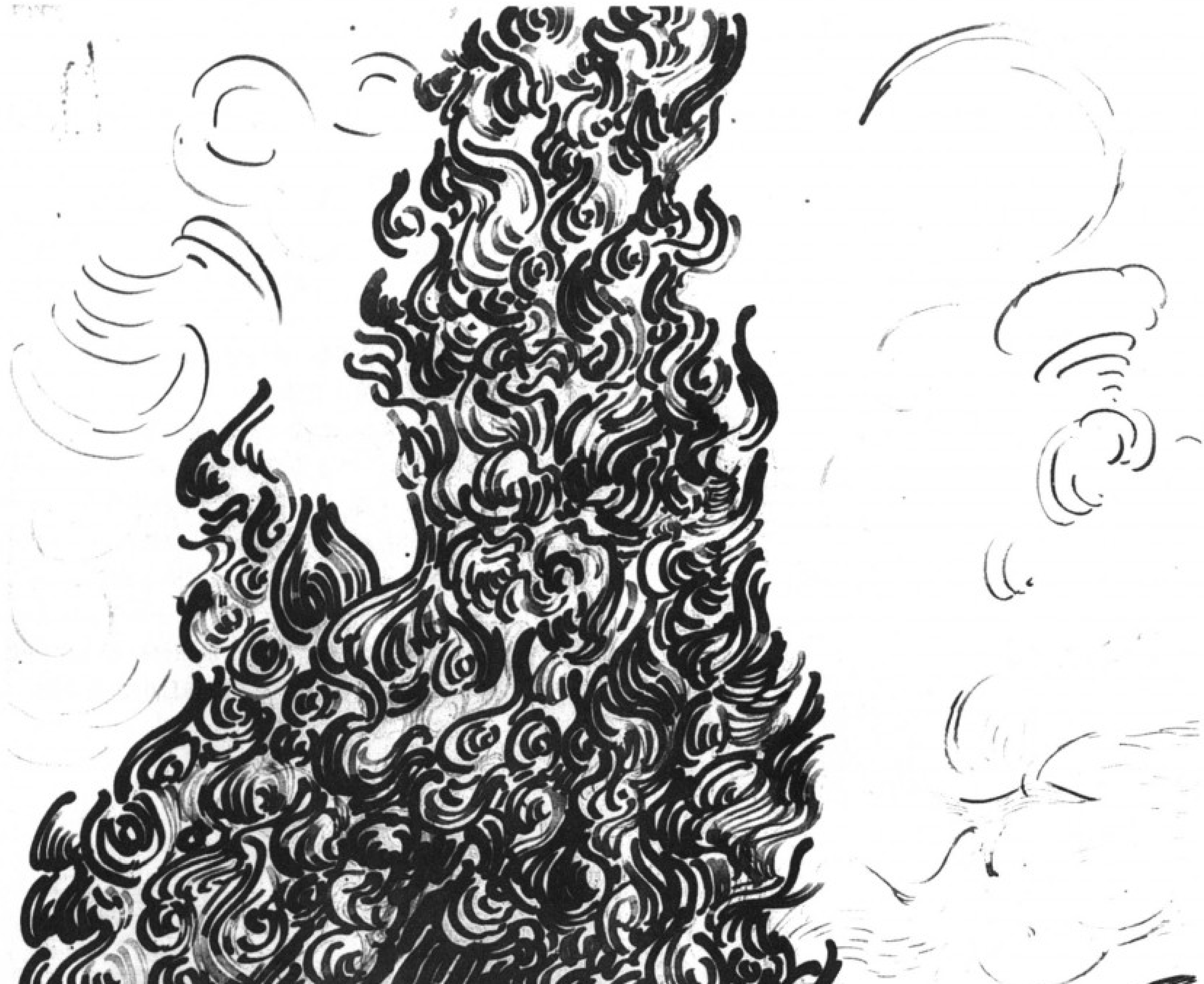
尝试用不同的线条画。



文森特·凡·高，《柏树，圣里米》，1889，芦苇钢笔及棕色墨汁画
The brooklyn Museum, Frank L. Babbott and A. Augustus Hraly Funds.（图在 49 页）

文森特·凡高，《阿勒斯风光》，1888，现代艺术博物馆
Rhode Island School of Design, Gift of Mrs. Murray S. Danforth.





爱德加·德加(1834—1917)
——灵巧的线条与控制性涂画

在德加的作品中我们看到了自由性与约束性的平衡。与伦勃朗一样，德加也将自由、笼统的线条与具体、控制的线条融合在同一幅画中。所要注意的是，德加的“色调线条”是一系列快笔完成的平行线条。脸部、头发、手臂以及躯体上的线条都很短并且均匀分布。而背景部分的线条就几乎是随意涂画上去的了。也同样是在背景部分，他时不时地转动手腕改变线条的方向。他也通过改变笔的力道或线条间距，表现出影线的明与暗。

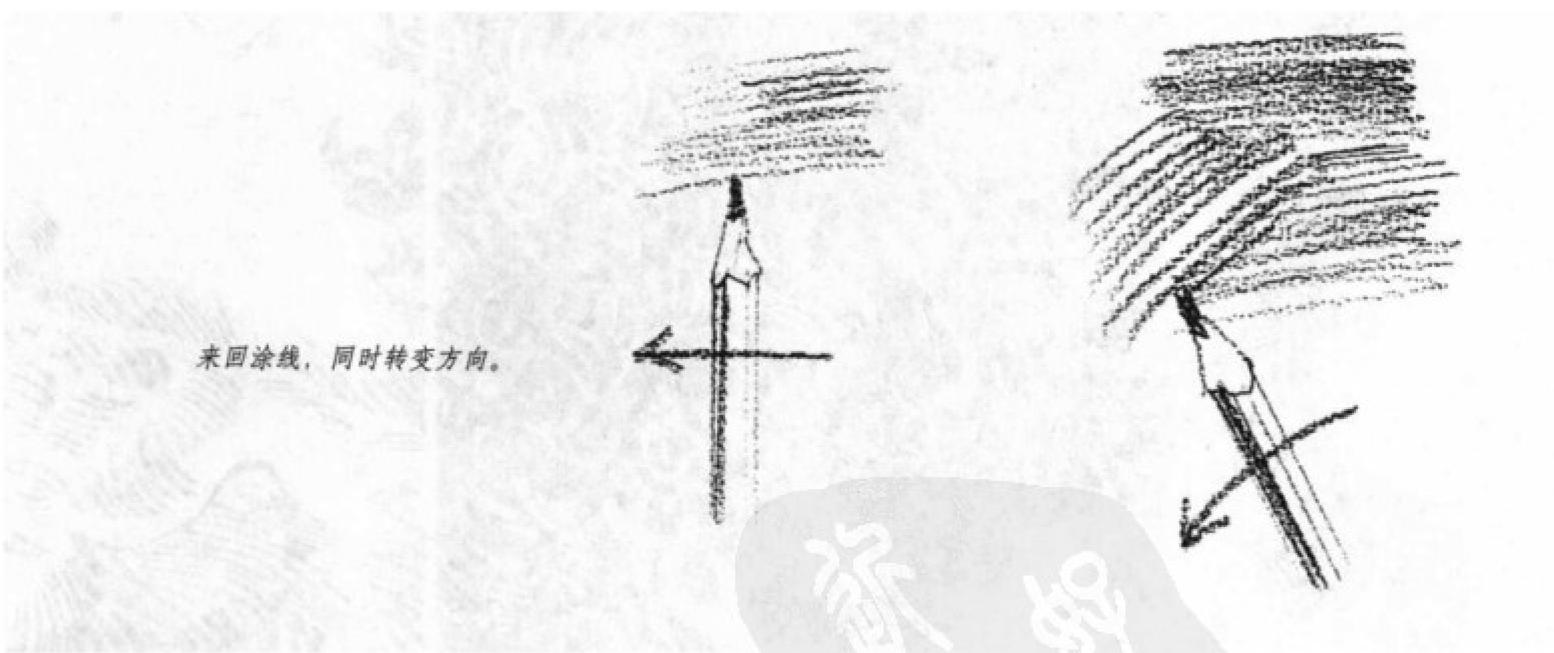
用铅笔或尖蜡笔，凭空临摹，模仿德加的色调线条。感受他作画时方向的改变，尤其是在背景部分。

德加的作品有两个不变的标志。一个是“聚焦”。注意看，与其他部分相比，容貌部分画得更为清晰细致。另一个是“叠笔”。如果你仔细观察就会发现，在歌手的上手臂与下躯体周围有大量的叠笔。与涂画出来的色调线条一样，叠笔也是德加自由作画的标志。

德加在很大程度上受到完美主义大师安格尔的影响，而同时他又为狂暴的浪漫主义大师德拉克洛瓦所吸引。正如评论家瓦莱利所评述的那样：“他同时受制于安格尔的指示和德拉克洛瓦的魔力。”这就恰当地描绘出了德加所表现的约束性与自由性的平衡。

“我的作品是对老一辈大师们作品的反映和研究。对于灵感、随意和激情，我是一无所知。”德加所表达的与凡·高就截然相反了。很显然，他更相信细察和规范，而不是直觉。但我们也不能太过注重他的话中的字面意思，实际上，在他的笔势中也表现出了许多“自由随意”的成分。

德加能将精确优美的线条与平行的“色调”线条结合起来使用。有时他用尖细的铅笔，有时则用粗笔头的蜡笔。德加有一种典型的笔势特征，那就是在快速勾勒的手臂、腿部或外衣上做大量的叠笔，而对手部和脸部则是精确细心地勾画。正是因为如此，我们也就得以见到控制与随意的协调结合。



爱德加·德加，《动人的歌声》，平版画
Gift of W. G. Russell Allen. Courtesy, Museum of Fine Arts, Boston.



基奥尔基奥·莫兰迪(1890—1964)
——耐心作出的交叉阴影线

在莫兰迪的作品中我们开始看到约束性占上风的笔势。他用画阴影线的方法有条不紊地表现出色调。在这个过程中，浅色调是用一系列短而平行的线条表现出来的。而深色调的表现，则是在原来线条上加上与之垂直的一系列线条。这就是交叉阴影线。如果色调还要再深些，就再从另外一个角度加上一系列线条。一幅画就这样一个部分接着一个部分，缓慢耐心地作出来。这些线条都很短，只有大约一英寸长，这样可以控制色调的均匀。

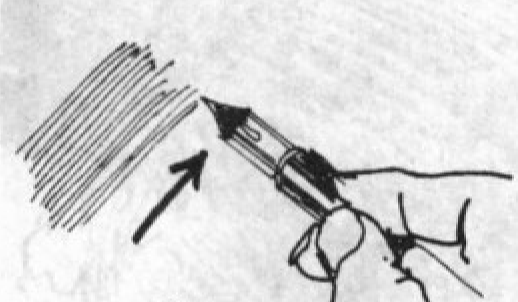
像大多数用这种方法的画家一样，莫兰迪喜欢用钢笔墨汁或蚀刻作画，因为这些作画工具可以画出精细的线条。画阴影线体现了从容谨慎、有条不紊的性情。像莫兰迪这样的一幅画可能要花上几小时，甚至几天的工夫。

用墨水的钢笔临摹这幅画的一个部分。看看自己是否有所需要的控制力。

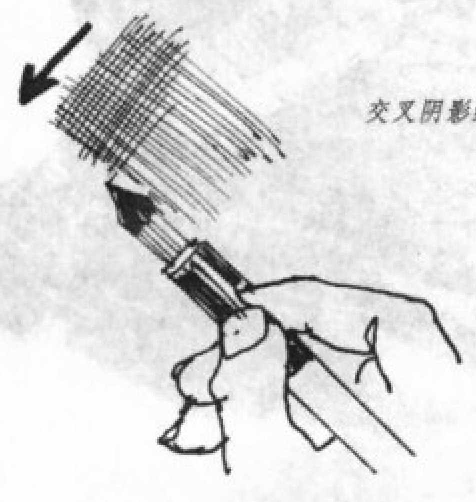


基奥尔基奥·莫兰迪,《静物》,1933,蚀刻画,印于黑色板上。板面:11 11/26 × 15 3/8,现代艺术博物馆,纽约 Mrs. Bertram Smith Fund

莫兰迪强调的则是控制笔势。他所使用的阴影线只产生四种效果(色调)——明色调、偏明色调、偏暗色调、暗色调。他不用纯黑色调。在他的作品中处处可见细钢笔的描画。他在表现外形轮廓时使用的是色调而不是简单的一根线条。如果眯眼看或从远距离看莫兰迪的笔势，根本没有线条的感觉，而只有柔和的灰色阴影。



影线



交叉阴影线



耐心勾勒色调





用铅笔勾画形状……



加入阴影线……



加上背景，抹擦铅笔部分。

凯西·珂勒惠支(1867—1945)
——软色调与硬边缘

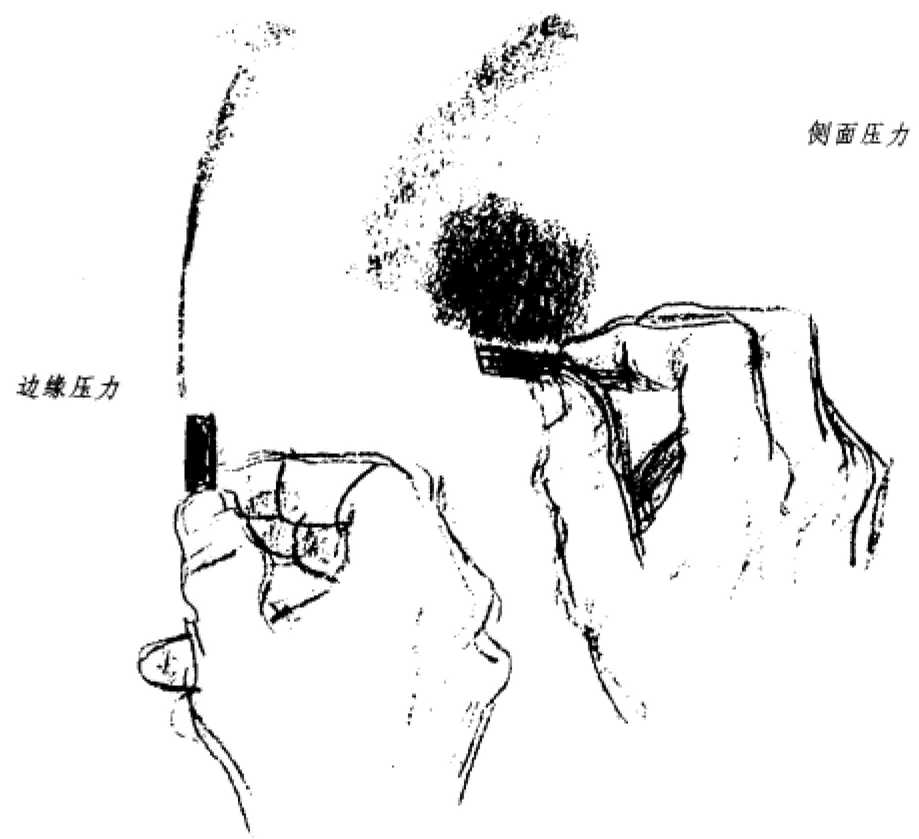


“我一生都在与死神进行着对话。”
凯西·珂勒惠支用暗色调和哀伤的主题表达了她对忧郁的偏爱。艺术家中很少有人能够如此成功地将生命与艺术融合一体。不论是贫穷、工业化、战争，还是死亡，她都能巧妙地用深黑色和细灰色将这些主题表达出来。作为一个引人注目的艺术家，珂勒惠支甚至能够用自画像中那苦痛而哀怨的眼神牵动观众的心。对她而言，色调即传递情感的媒介。

虽然珂勒惠支常常使用粗蜡笔或鲜明的墨汁线条快速写生，但这幅自画像表现出来的却是细微和谨慎。在我看来，它已近乎完美——每根线条都有它的作用。令人难以置信的是，整幅画中几乎没有“感觉出来”的线条。她使用蜡笔的笔身，而不是笔尖作画，这样可以很快地画出大量的范围。注意她在勾勒面部的凹陷与折皱时所使用的方法：阴影、黑暗的部分用笔较重，其他部分用笔较轻。虽然每个地方的色调层次都很连续，但是用笔的轻重决定了色调的明暗。

这位画家的另一个笔势特征是运用锋利的线条表现细嫩部位的特色。这个特征在嘴部、前额皱纹以及面部边缘表现得尤为明显。她是用蜡笔锋利的边缘取得这种效果的。她也可能使用了剃刀或是锋利的小刀刮出鼻子和下唇边缘的亮点。最后要注意的是，脸部是如何淡入画纸的白色背景的。作品在几笔淡淡线条中结束，画像由此显得更为神秘。

拿出一张白纸临摹珂勒惠支自画像中的一个部分，以找到这种笔势的感觉。使用木炭或是硬质蜡笔作画。深色部分用笔重些，浅色部分用笔轻些。用逐步勾勒法，以获得变化的色调。另外，在纸张的空隙处留出（或不留出）小块空间，这样纸张的质地也会对画的效果产生影响。看看自己是否能够再现出变化的锋利线条和柔软色调。



凯西·珂勒惠支，《自画像》1924，平版画
Courtesy of the Fogg Art Museum, Harvard University Purchase Friends of the Fogg



临摹

有个朋友曾对我说，她的滑雪水平提高得很快，理由很简单，她跟在一个优秀滑雪手后面，模仿她的风格和动作。这种把自己投射到他人中的现象就叫做移情作用，它也是一个很有用的诀窍。通过临摹大师的作品，你可以感受到他的经历，与他的情感相通。在临摹线条中去感受他所使用的笔势，并且这种感觉逐渐在自己的心中形成。对着他的作品一根线条一根线条地模仿，非常机械也非常费力。但是，随着你不断画下去，就会发现这样做变得容易，也更为轻松。你开始认识到他的笔势了，并在不知不觉中画出了线条。这时，你与他融为一体，感觉达到了一种“最佳状态”，这种感觉在任何一种学习过程中都存在，无论是学打网球还是学变戏法。

我小时候特别喜欢临摹——那时我对此总有一种罪恶感。我还记得那时从杂志图片上临摹了迪斯尼动画造型后，要么藏起来，要么就赶紧毁掉。然而我的邻居鲍比·约翰逊总盯着我不放，要是看见我画画，他就疑神疑鬼地在房间里四处张望，直到把我匆忙藏在书下或枕头下却无意露出一角的原型找到。那时我感到特丢脸，觉得自己就是一个艺术骗子。虽然在以后的学校生活中我的画得到了肯定，但这种感觉使我觉得自己不配得到这样的赞赏。到了高中，我开始临摹各类画家的作品，特别是那些为《时代》杂志做封面的画家的作品。那个时候，为《时代》杂志作画的画家风格极为相似，但我却能一眼就辨认出是欧内斯特·哈姆林·贝克的作品还是鲍里斯·乔利亚平的作品。

虽然我的作画技能有了很大的发展提高，但是由于我认为这是靠不诚实的方法获得的，因此总是不信任自己的作画技能。很久以后，我才接受了这个事实：我的确有自己的笔势风格，这还主要归功于早期的临摹经历。从某种程度上说，这种风格还要通过临摹去

设计 2—A——临摹大师作品

从前面所讨论的七个大师的作品中挑选一幅，运用同样的作画工具加以临摹。特别注意每根线条的长度，注意画家是如何连接与断开线条，以便达到精确再现画家笔势的目的。努力保持想像中画家作画时的进度，当然这样做的话，有可能会在比例方面失去一些精确度。作画大小比例要一致或更大一些。如果选择前三个画家，则用20分钟作画，如果选择后四个画家，就用30分钟作画。如果选择莫兰迪，可以只做其中的一个部分，因为画交叉阴影线实在太费时了。

临摹时要尽量去体会大师的笔势。





不断发展。这本书中出现的一些作品是其他画家所作，他们中有许多是我的朋友，都对我的笔势风格产生影响，以后还会继续产生影响。要是知道了像德加、伊肯斯、塞尚这样的大师们也有临摹经历，我们也许就会把它作为学作画的诀窍了。

仿效

临摹之后要做的事就是仿效，它是指用别人的笔势风格来作自己的画。这是一个很有挑战性的练习。首先，要通过观察或临摹自己所敬仰的画家的作品来熟悉他的笔势风格。要注意线条的种类有哪些，作画工具有哪些，自由体与约束体如何融合一体。作一幅与他所画对象相似的画。在作画时，把自己当作是他。认为他会如何处理每一笔，就如何处理那一笔。在仿效中，暂时忘记"自我"。穿上别人的鞋，由着它做决定，去冒险。这是种新鲜的体验。作画中遇到不确定的地方，就根据观察去画。

学生们常常担心在临摹和仿效中会失去自我。"我害怕当我画得像别人的时候，我就找不回自己了。""我可不想利用别人的风格。"诸如此类的担心表露出了学生们不能正确欣赏各种类型作品的特征。我们不能简单地给自己定性。我们自身的好奇心以及与他人的认同感使得我们自己不断地进行创造性的改变。

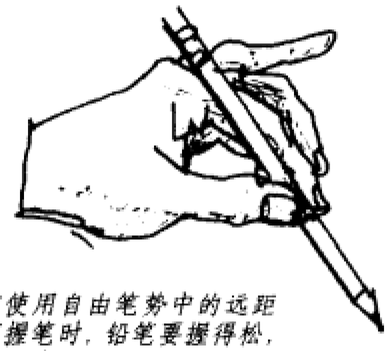
尽力把对象原原本本画下来不会抑制你的创造力，临摹和仿效也不会。个性的成长就像野草在混凝土中成长一样。如果担心采用太多某个画家的风格，就转去模仿一个与之完全不同风格的画家。不管怎样，模仿中总有自己的一些东西。的确，画家们最后总有可以辨认的笔势模式，但即使是那些成熟的模式也会随着时间的推移而不断发展。要成为一个画家就要能够不断地演化发展。

设计 2—B——仿效大师笔势

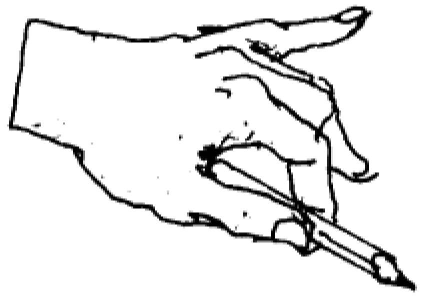
仿效做设计 2—A 时临摹的大师笔势，作一幅自己的画。选择一个类似的对象和作画工具，要面对实物作画。如果仿效的是德拉克洛瓦，就选择动物；如果是凡·高，就选择树；如果是莫兰迪，就选择静物；如果是其他的大师，就选择人体姿势。
左边的这幅简图暗示出你所要努力做到的在处理作画中的"移入"。这个设计需要你完全摆脱自己的作画方式，而想像自己在用其他画家的手作画。线条要表现得与那个画家完全一样。就如在设计 2—A 中一样，你也会因为笔势特征而失去精确的比例。画面与实物同样大小，如果不是仿效莫兰迪，就用 20—30 分钟作画，如果仿效的是他，就要花更长的时间。



仿效时要使用大师的笔势完成一幅自己的画。



在使用自由笔势中的远距离握笔时，铅笔要握得松，手要离得远……





肘部与肩膀都要起作用……

自由笔势

作画通常是从自由笔势入手的。许多画家都认为，作画入手的最佳方法不是计划或准备，而是让笔动起来，凭“感觉”快速画出线条。

我们再来回顾一下与自由笔势相关的一些特征，以保证思路正确：快速、粗略、武断、紧凑、笼统、联接、冲动、松散。是否有“我不管它最后会变成怎样”的态度？我们别管作画的结果是怎样。先把前面的这些词作为诱发词，试用后面的三种技巧。拿笔时，把手离笔尖远些，这样它就会自己摇摆起来。要放弃控制，代之以灵活和速度。带动肘部和肩部，以使线条更能游动。手的根部轻置在画纸上。放松心情，用正确的抓握方式准备进行几个自由笔势的练习。

姿态图

姿态图只是让你用最快、最经济的方法捕获对象的本质。画姿态时的“草草作画”针对的是对象的动作，而不是对象本身。画姿态对于描绘会动的事物特别有效——人物、动物——当然，任何一种能引发情感的对象——老树、挂在椅子上的大衣——都是不错的画姿态对象。作每幅姿态画的时间不超过一分钟，在作画时，笔不要停下来。





姿态图





一笔画

一笔画也是一种快速作画的方法，在本质上它与作姿态画相似，只是它要求用一条线作画。同样，目的不是要精确，而仅仅是自由地画下各种角度和曲线。它并不是画外形。拿笔在对象的内外游走，沿轮廓而行，不要抬起笔。作每幅一笔画的时间不超过两分钟。人物、轿车、家具、植物都是不错的一笔画对象。

五分钟热度

五分钟热度的规则很简单。随便定一个方向，用五分钟时间不间断地把面前的事物画下来。不要去考虑画什么，主题怎样，精确与否，风格如何。要考虑的是如何尽可能多地把视野范围内的事物画下来。对象越复杂越好。可以画房间的一角，凌乱的桌面，或是繁忙的街道。做这个练习时可以抬笔。

作自由笔势画需要的是短暂而集中的能量爆发，而把有意识、受约束的自我放到一边。要进行大量练习，如果你是个过分注重细节的人就更要多做练习。做这样的练习能教会你迅速地捕捉对象——能够非常敏捷地勾勒出移动的对象，比如孩子、动物、公车上的人等。你也可以用这种方式画一些有趣，甚至很有力度的作品，但目的还是为了练习自由笔势作画。不要花时间去评估自己的画，也不要去评述这些画。如果把作自由笔势画作为长期不断发展的练习，那么偶尔作出来的一些“珍品”会成为一种快乐的体验。

设计 2—C——自由笔势作画

在这个设计中，使用这几页上提到的三种方法作几幅自由笔势画。

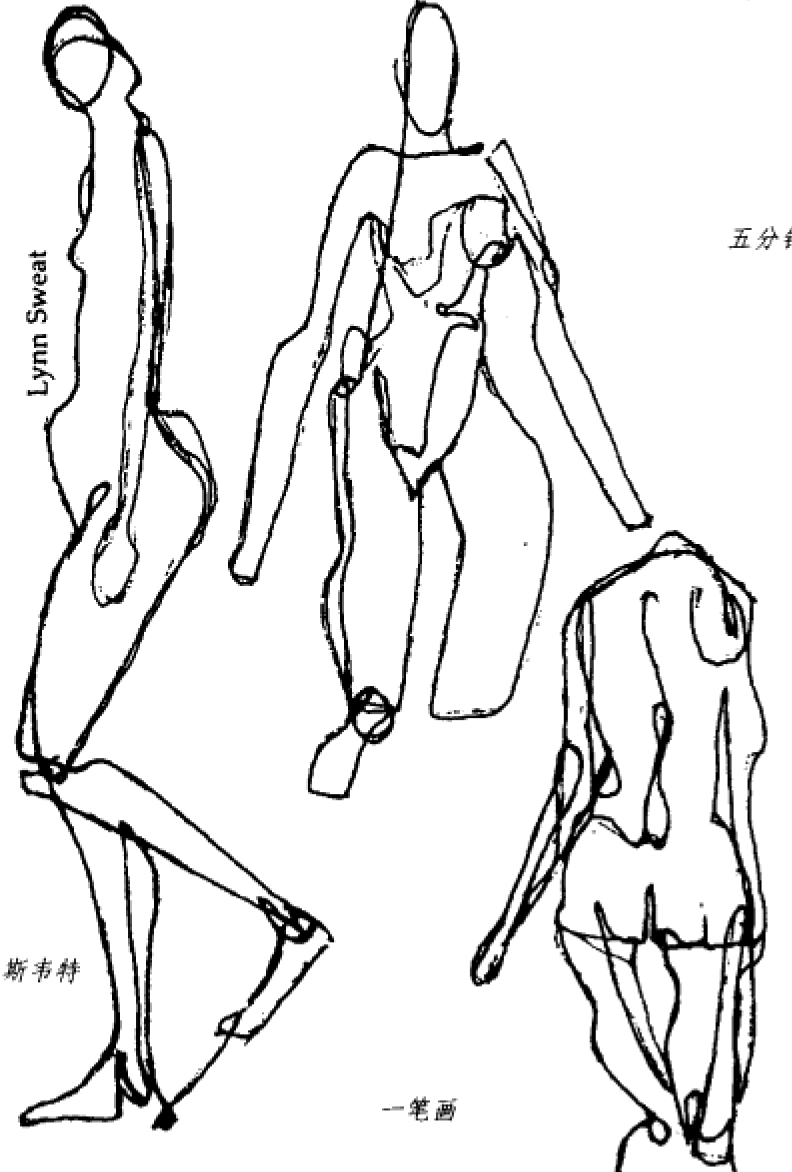
1. 六种姿态图：让一个朋友做六种姿势（弯腰、斜靠、伸手、扭曲等等），每个姿势持续一分钟，把它们用一系列草笔画在同一张纸上。

2. 三幅一笔画：同样要使用一个模特，画三幅画，每幅时间两分钟。每次作画过程中，铅笔都不能离开画纸。

3. 一幅五分钟热度画：找一个凌乱的桌面或一个堆满东西的房间角落，尽可能在五分钟内画下来。画的过程中不要停下来考虑构图或精确度或其他事情。

在作这些画时，使用远距离握笔，作画工具不限。轻松随意一些，不要担心画的结果怎样。这个练习是要你明白，当手运用毫无束缚、随意自然的笔势对观察到的物体进行作画时，思维态度是怎样的。

Lynn Sweat

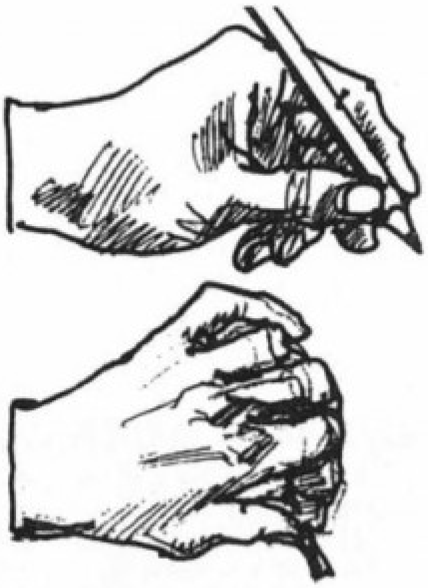


林恩·斯韦特

一笔画

五分钟热度

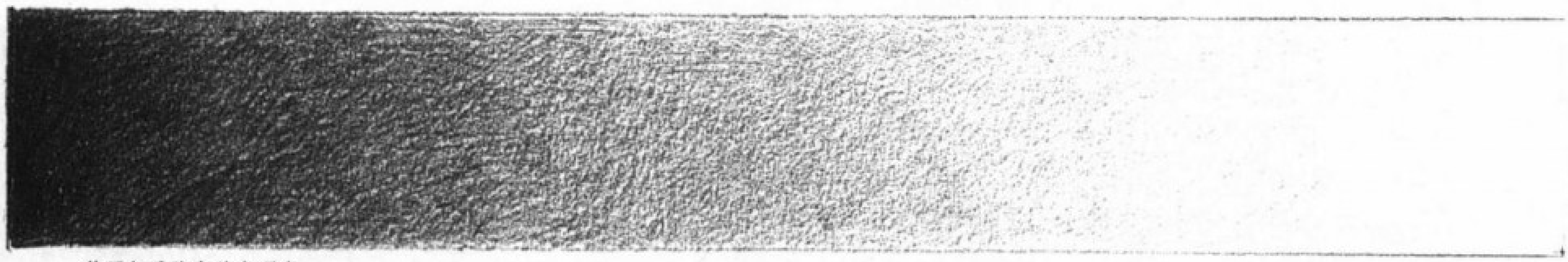




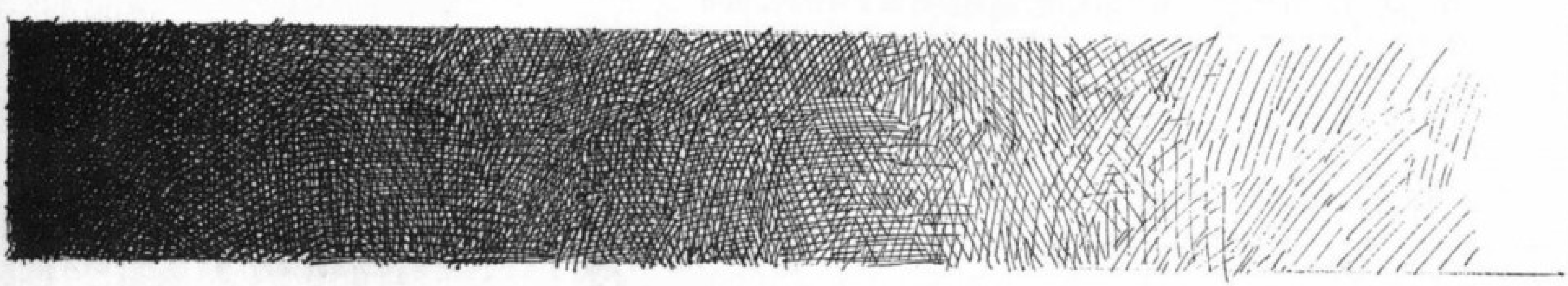
近距离握笔时，要握住靠近铅笔的笔尖处。要使用手指的细微肌肉和手腕。

控制笔势

如果把自由笔势比做兔子的话，那么控制笔势就是乌龟。后者需要更多的时间，但它那种缓慢的速度是一种放松，也总有结束的时候。准备好花一些时间在这些设计上。你要开始锻炼你的编辑技能和细微的运动技能，以挖掘出精确、细微、仔细、耐心以及审慎的一面。把这些态度作为诱发词记住。为了能够更好地进行控制，拿笔时，把手靠近作画工具的头部。要画的是短而精确的线条。笔尖要细，作画要慢，画的效果也要时时加以评价。这些练习是为了提高熟练度并提供一个可测量的标准。可以自己判断色调排列是否均匀，边缘柔化是否精确，细部画得是否忠实。



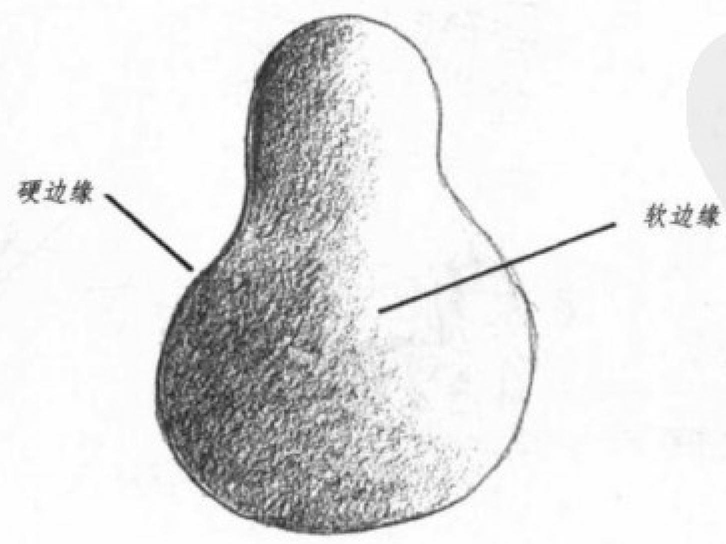
使用轻重线条的色调条。



使用阴影线条的色调条。

色调条

这个练习目的是学会控制色调，实际操作起来要比看上去更难些。画一个1 × 8英寸的长方形，在其中把色调从黑到白均匀排列。作画工具不限，但建议你先用HB或B铅笔。使用笔尖、笔尖侧部或两者兼用以达到效果。逐步缓慢构建色调，注意不要使色调条亮的一边显得太暗。使用眯眼法或人往后退，以时时检查画的效果。完成后，色调条应该一律是从深到浅。可以与上面的例子进行比较，如果你画得更好也不足为怪。



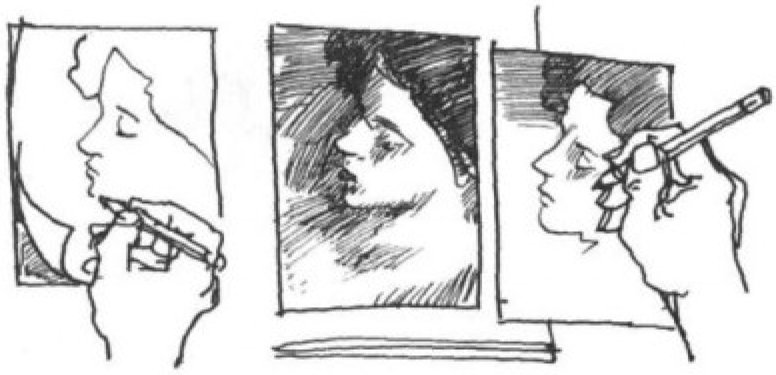
以自然的笔势对观。

硬边缘和软边缘

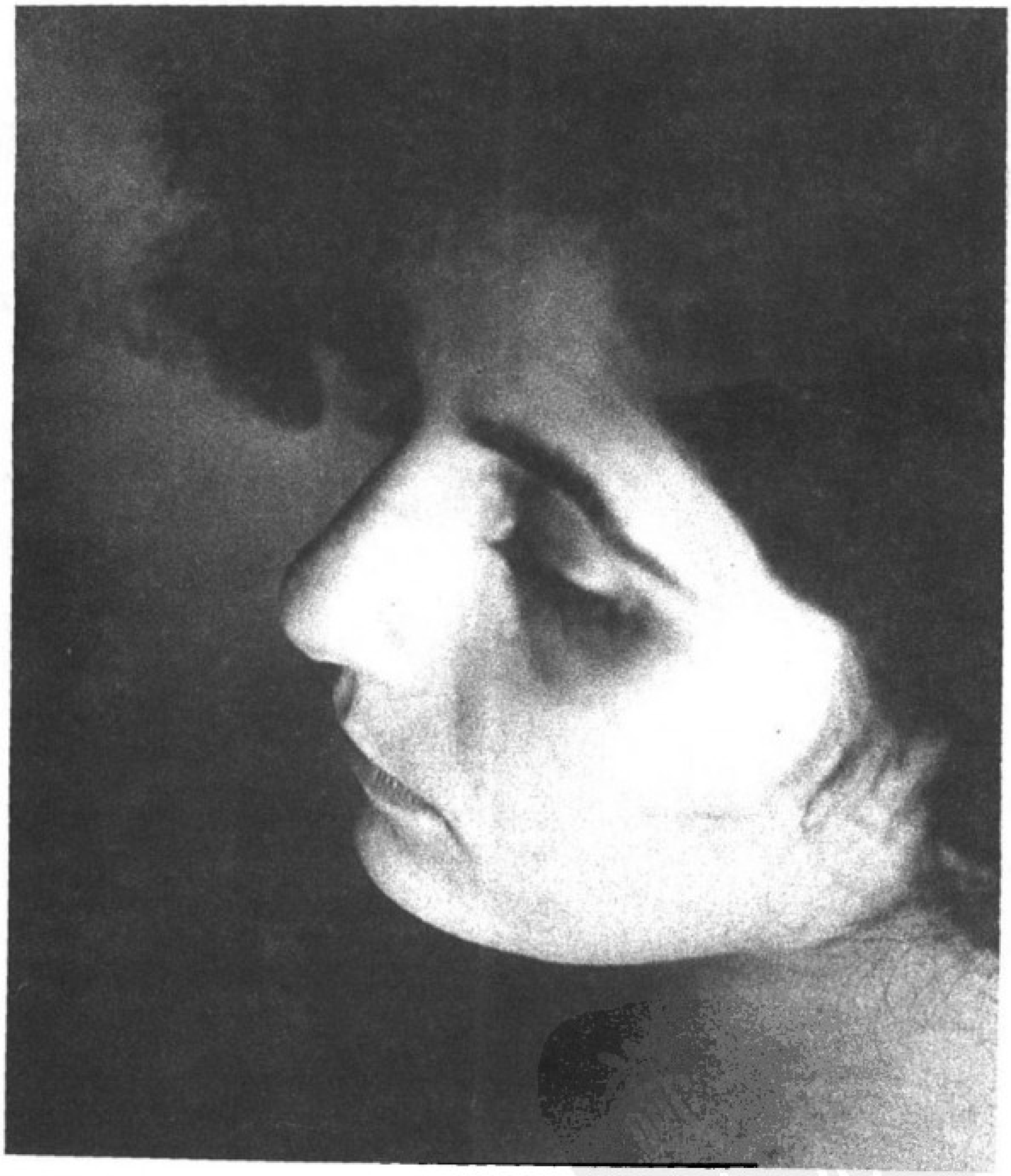
硬边缘指的是有非常明显界限的边缘；软边缘指的则是逐渐淡没的边缘。大多数的色调画都同时有这两种边缘。这个练习是这样的：在长方形中随便画一个简单的梨形。梨的一边必须是暗的，到另一边逐渐变白(软边缘)。梨的外形边缘要非常的明显(硬边缘)。背景用中灰色调。如果要再难一些的话，那么就把梨的亮的一边后面的背景色调画暗，而把暗的一边后面的背景色调画亮。

色调搭配

这个练习所要做的是正确地搭配黑白照片中的色调和边缘。先将下图脸部的轮廓描下来或临摹下来。然后对照原图，尽可能接近地画出色调和边缘。经过耐心描画，不断检验之后，就可以很好地将深、浅、中色调搭配起来。要能够很好地判断出硬边缘、软边缘以及介于两者之间的边缘。要时时地把作品与照片进行比较。做这个练习至少需要 15 — 20 分钟。



临摹或描出照片中主要形状的外形轮廓。把两者并排放置，尽力搭配出照片显示的色调。



设计 2 — D ——制作色调条

制作一个 1.5 × 8 英寸的板，在其中均匀构建从黑到白的色调。使用软铅笔，精细耐心地构建色调，时时眯眼检查效果。努力使色调之间有平滑的过渡，要当心"亮点"或"暗点"。中间色调（50%黑色）应该要在色调条的中心位置。时间 30 分钟。

如果你喜欢用钢笔墨汁，就使用画交叉阴影线的方式再作一个色调条。色调会显得比铅笔作的稍微粗糙一些，但如果后退看，整体效果是一样的。为了产生浅色部分，钢笔线条就一定要逐渐减少、逐渐分离。书上的两幅色调条可以作为例子参考。

设计 2 — E ——搭配色调

尽可能细致精确地根据这张照片搭配出色调。先把主要形状轻微映描下来，然后把画纸放在照片旁，根据照片搭配色调。缓慢耐心地勾画线条，特别要注意边缘的硬度和柔度。时时使用眯眼法把作品与照片进行比较。使用软铅笔，时间 30 分钟。

精确细部

这是一个有关色调精确度和细节的练习。这个练习所要做的是精确地画出某个细小部位——比如机器的一个部分或门上的铰链。仔细作画，注意细节。拿笔时，手靠近笔尖，笔尖要细。

自由笔势与控制笔势的统一



刚开始作画时，主要使用远距离握笔。

雕刻家亨利·莫尔曾明确地表述自由笔势与控制笔势的关系："有时动笔作画，我不考虑应该怎么画，而只是想用铅笔、画纸，没有特定目的地画出线条、色调和形状；但一旦我意识到可能会画出什么时，某种想法就会在脑中成型，于是就转而使用控制笔势作画。"

自由笔势是在纸上肆意作画，处处尝试；而控制笔势则是大做修饰、确定范围。做尝试和做决定是摆动的过程，不仅需要意识的转变，而且手的运作也要变化。在自由笔势与控制笔势之间转换的时候，拿着作画工具的手也会在轻捏与握紧之间变换。

刚开始的时候，可能会觉得不适应，特别是手的姿势的变换，但是经过实践练习，便能够运作自如。有些画家认为只要变换一次即可——那就是先画轮廓，再画细部。当然这是作画的通常规则，但如果在作画过程中能进行多次变换，灵活性就会更大。

每次变化并没有事先安排好。自由笔势画出的是一些松散凌乱的线条。到某个时候，其中的某些线条可能显出了一丝轮廓，而画家就会本能地利用它们，开始使用控制笔势。这个过程持续一段时间以后，手又回到自由模式，而后又确定出新的范围。作画最后是在控制笔势中结束的，但结束之前已有多次的笔势变换。

前面我极力介绍了一个不大被意识到的过程。刚开始几次，你会觉得来回变换笔势既麻烦又呆板。强迫自己每次作画时都试几次，一直到适应为止。你会发现它是一个很好的诀窍。



当逐渐精细、明朗化时，就主要使用近距离握笔。

设计2—F——转化使用自由笔势和控制笔势

这个设计的目的是要练习自由笔势与控制笔势之间的转化使用。在面前放一瓶花，开始时使用自由笔势勾画整体对象。某些部分多勾画几笔，然后转入使用控制笔势，描画出花瓣、叶子、阴影和色调。让一些部分保持模糊、不清晰。作画过程中重复使用这两种笔势至少四次。作画工具不限，时间30—40分钟。

作画工具简介

如果把每种作画工具在不同表面的不同用法和性质进行完整分类的话，可以写成一大本书。你若需要这么具体的分类，我推荐你读拉尔夫·迈耶的《画家手册》。不过、对大多数人来说，能简单地认识了解一下就足够了。为了结构清晰起见，我把作画工具划分成两大类、墨汁类和粉末类。

不可否认、笔势与材料之间有联系。建议你试试以下介绍的用不同作画工具做的练习，然后比较一下，从而体验笔势与材料之间的联系。用同样一种事物作为对象——一个部分或是一张复印的照片就可以了——而且简单一些。不仅要比较作品，而且要比较不同工具的手感（有些效果将在第六章中详细介绍）。

墨汁类材料

这类材料包括各种画笔、钢笔和毡毛笔。它们的特性就是流畅、优美、明晰。笔尖和笔头有粗有细，可以画出明快的黑线条。稀释墨汁或使用影线即可产生色调。



钢笔墨汁（羽毛笔身） 能作出各种线条，用笔轻重可产生粗细效果。可用来画精细笔触和明晰的细部。



钢笔墨汁（弹简状吸水钢笔） 吸水之后，墨汁充足。圆形笔头有利于方向的自然改变。可携带。



毡毛笔（水溶性）
像一次性记号笔，但颜色淡些。用沾水的指头抹擦，即可产生色调效果。



毡毛笔（一次性）
粗而清晰。颜色漂亮稳固。用笔尖边部可改变线条粗细。

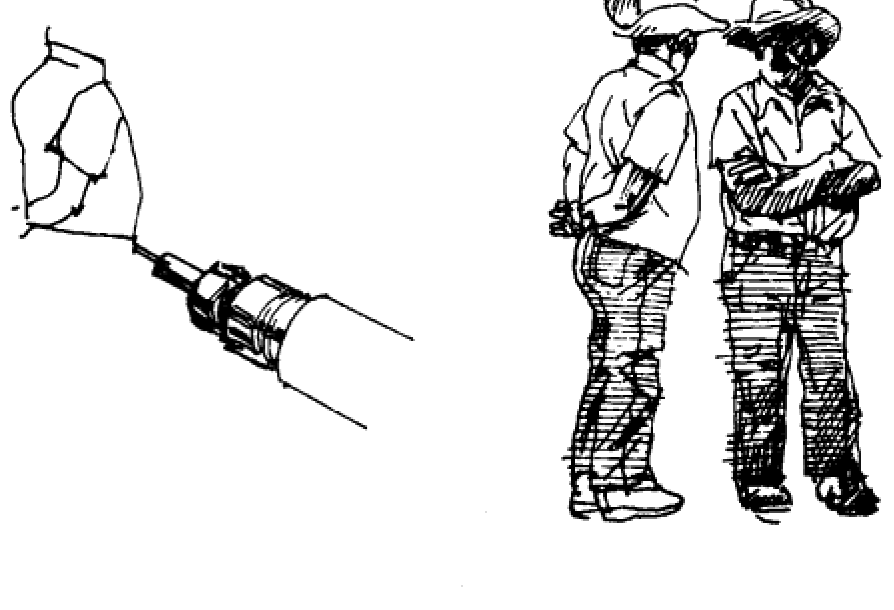


圆珠笔 非常通用。视用笔轻重，可画出明暗线条。抹擦不掉。可携带。

画笔墨汁
非常随意。适用于营造尝试性效果。可快速获得粗大颜色。可在粗糙画纸上产生干画笔效果。与水混用，易产生灰色调。



自动钢笔（细笔尖）
线条均匀，可连续作画。适用于画长的一笔画线条，也适用于画交叉阴影线。特别适用于画小图。



粉末类或干性材料

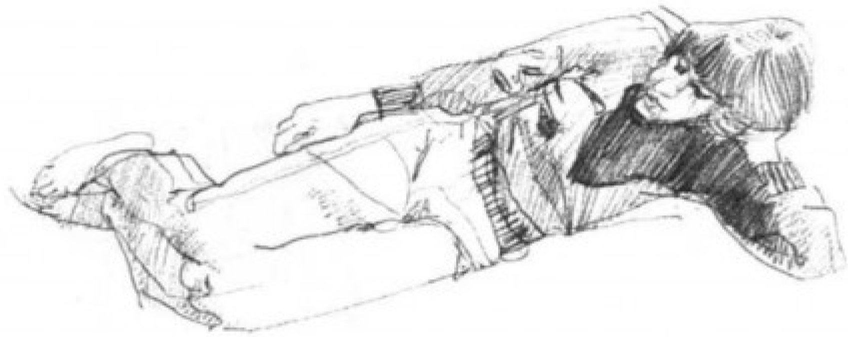
这类材料包括铅笔（石墨）、木炭（藤状及压缩状）、蜡笔（硬质）和粉笔。通常这些材料是干性的，有色调、可延展、容易断，适合于画粗大笼统的线条。这些材料都有条状和铅笔状两种，但我喜欢把木炭、蜡笔和粉笔作为条状看待。它们可以画大的东西，画粗的线条，阴影范围也能画得更大些。条状材料用起来很脏，但很有意思。干净的指甲上会沾满黑色的粉末。

很难给铅笔分类，因为几乎所有东西都可以用它来画。它是作画工具中的王子，你可以用它来创作、思考、勾勒、修饰。

铅笔

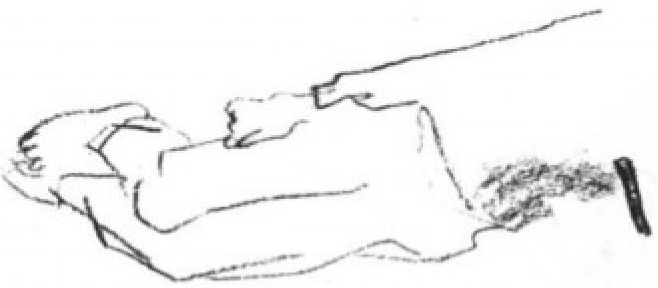
最为通用的作画工具，无论是明晰的线条，还是柔和的色调，或是其他部分，它都可以画出来。铅笔芯从软（B系列）到硬（H系列），各式各样。便宜、方便，可携带。

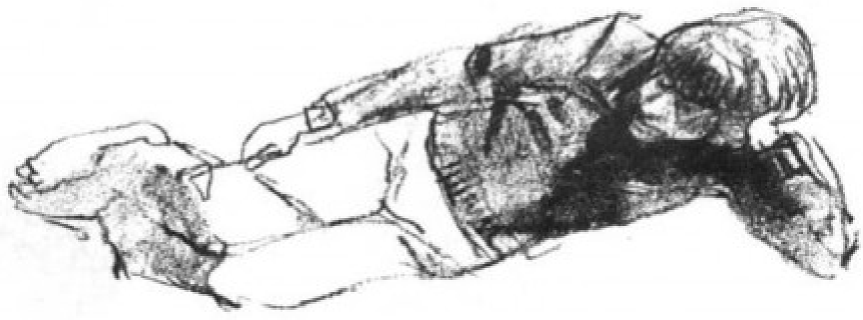




藤木炭

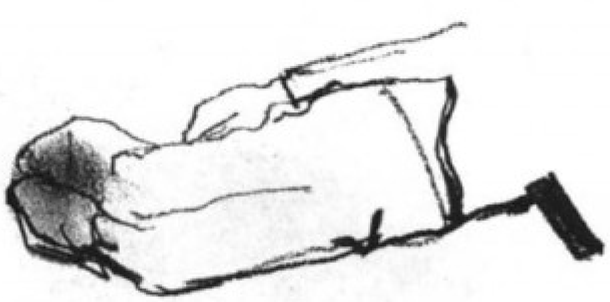
效果很柔和，色调很灰，很易延展，细微且易褪。

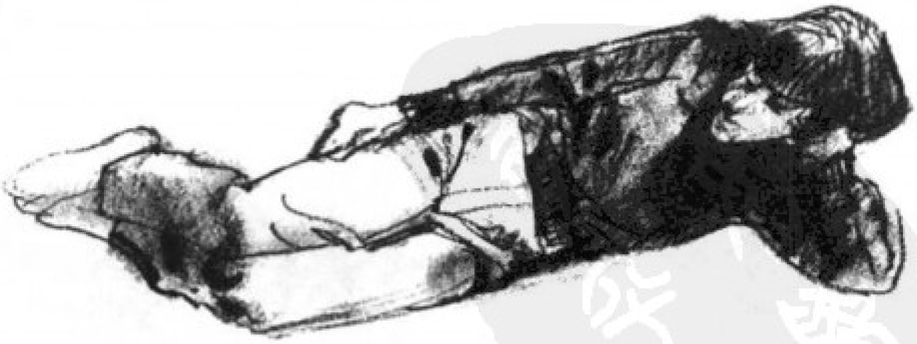




压缩木炭

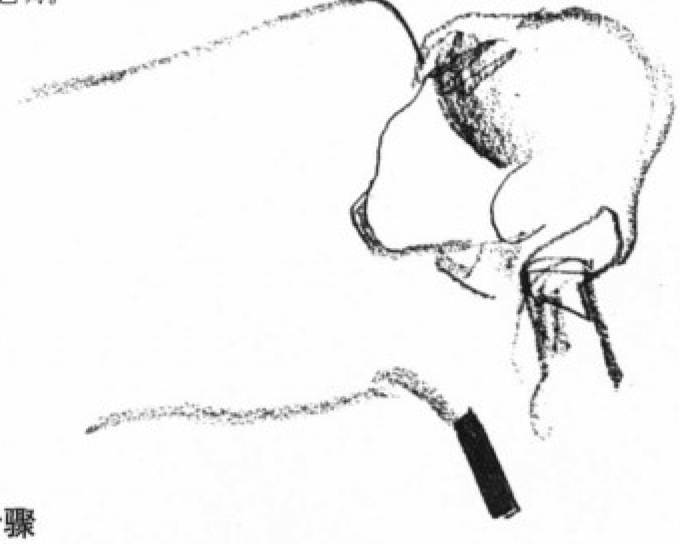
可画粗黑线条，适合用于画大的事物，边缘可产生极好的污点效果。





硬质蜡笔

使用笔尖的头部和侧部可产生各种不同效果。可表现出纸面的立体感。适用于逐步勾画色调。





抹擦步骤

粉末类材料的一大特色就是它们的可延展性。弄上污点，用手擦拭都可立即产生很好的效果。

使用拇指或其他手指：*柔化边缘，或连接形状。*



使用铅笔头：*柔化细部，或直接作画。*



使用手或纸巾：*淡化色调，或柔化色调。*



擦除法

在第一章中，你所做的设计中都不能使用擦除，现在我们要把橡皮擦作为作画工具了。

敲掉一些

如果有个部分显得凌乱……

稍微擦除掉一些……

这样你画叠笔时就会容易一些。







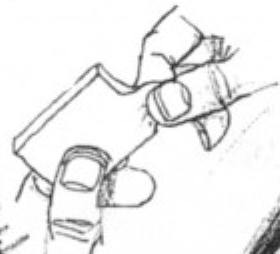
造光

画出一个阴影部分……

把橡皮捏成一小团或弄出一个锋利的边缘……

而后造出突出的光影部分。





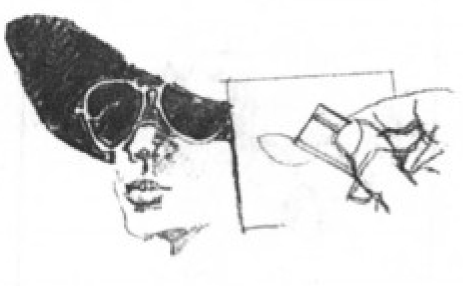


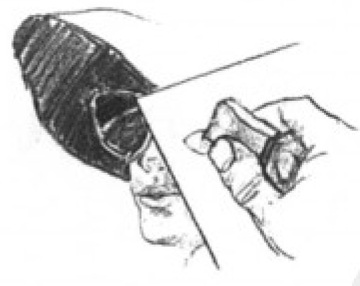
使用面罩

如果需要明晰的边缘……

从一张纸片上剪出一个所需要的形状……

然后罩在画纸上进行擦除。







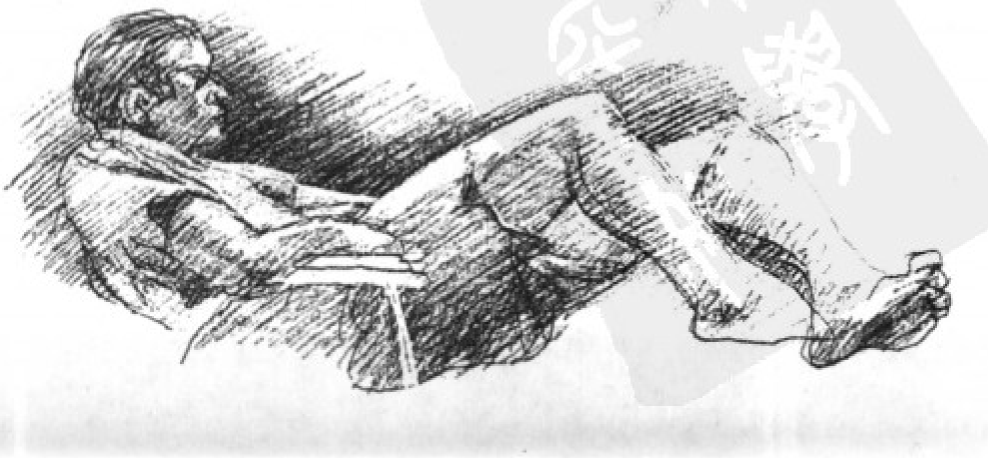
用剃刀擦除

轻轻地刮除可以减淡色调。

明晰的细部可以刮去，特别是用硬质蜡笔作的画。

这种方法也适用于墨汁类作品。





第二章艺术家笔势中的诀窍



* 区分你的“两种笔势”。既有直觉的“自由笔势”，又有分析的“控制笔势”。每种笔势都有相应的态度和相应的握笔方式。熟悉每种笔势的特性，练习交替使用两种笔势。

* 自由笔势。用几根轻快的线条画出对象的整体姿态，而不管对象的比例是否恰当和细部是否精确。



* 控制笔势。对小块区域作画，仔细耐心地描绘线条，画出色调。多用眯眼法观察或退后观察，进行检查评价。

* 临摹。选择一件艺术作品进行临摹，从中感受笔势，亲近画家。



* 仿效。对一个画家的作品进行临摹后，试着用这个画家的笔势，自己作一幅画。再把自己当作另外一个人，会发现自己能作出新鲜有趣的作品。

* 尝试使用各种作画工具和技能。探究每种作画工具对同一对象的不同表现形式及其优点。

* 把橡皮擦和手作为作画工具。抹擦、弄污点等都是有效的作画方法。使用它们可以软化、勾画、淡化或“突出”作品中的一些部分。



设计自我评估

设计 2—A——临摹大师作品

* 长度是否与大师作品的线条一致?
* 深浅是否相似（粗细度）?
* 密度是否相似（黑色度）?
* 是否至少有一些线条表现了相似的挥洒度（自由度）?
* 临摹过程中是否自然?

设计 2—B——仿效大师笔势

* 是否有时能感觉自己在使用他人的笔势作画?
* 把自己的作品与原画进行对比，线条是否有相似的长度? 粗细度? 黑色度? 自由度?
* 用他人的笔势作画是否能缓解一些对作画结果的责任?

设计 2—C——自由笔势作画

* 姿势简图中的线条是否随意、潦草?
* 它们是否大体表现出了姿势?
* 是否自始自终不让笔离开画纸，以保持线条的连贯?
* 在五分钟热度作画中，是否迅速作画，而一刻也没有停止?
* 是否自始自终都远距离握笔?

设计 2—D——制作色调条

* 从离色调条三英尺处看它。是否有从浅到深的过渡?
* 中灰色调是否在色调条的中部?
* 是否消除了大多数的“亮点”和“暗点”?
* 是否缓慢耐心地构建色调，并同时使用铅笔尖的头部和侧部?

设计 2—E——搭配色调

* 把作品与照片并排放置，眯眼看它们。它们的色调是否一致?
* 作品中是否既有硬边缘又有软边缘?
* 画硬边缘时，铅笔是否尖细?
* 是否在色调梯度中使用平滑过渡，而没有斑点?
* 是否逐步构建色调?

设计 2—F——转化使用自由笔势和控制笔势

* 是否在握笔距离远近上至少转换四次?
* 画面上是否有握笔距离不同产生的效果?
* 是否能感觉到自由笔势模式与控制笔势模式的不同?
* 画面上是否有一些重点突出部分?

第三章　比例：测量事物

目测法・找中点・使用垂直线和水平线・寻找对比测量・透视缩短・夸大比例

所有具备才赋的画家都有一个共性，那就是都有精确判断的眼睛。我曾经见过一个以怪异作画技巧出名的画家作画。他画的是一个模特。首先他在画纸的顶端做了一个记号，而后又在底部做了一个记号。他从上面的那个记号开始画模特的头顶，很快地一路直下，最后大脚趾头正好画在下面的那个记号上。当然中间部分都很精确。这种技艺说起来简单，做起来却是难上加难。我的一个朋友的作画技能还要高超，他能在纸上画出连绵复杂的通道，而作画用的炭笔却一下不提。他能从模特挺起的臀部画起，接到腿部，把肌肉的曲线和人骨的突起画出来，而后转到脚部，连接到脚趾，穿过交叉着的另一只脚，向上画出另一条腿，所有部位都绝对精确，相当优美，而从起笔到收笔，却只用一根线条。

这两位画家的表演确实鼓舞人心，它所要告诉人们的是每个人都可以把眼睛和手练成那样，表演那样的技能——虽然不一定能达到天才画家们的那种风格，那种优雅，那种娴熟，但却能相当精确。实际上，在成为画家的过程中，画精确比例是最能通过练习和训练提高的一个方面。比例即关系——部分之间的关系，部分与整体间的关系。虽然所有好的作品都讲究比例，但对于把人体作为对象的作品，精确是最为重要的，因为每个观众对人体都有直觉的认识。比例是艺术中人人都可以加以评价的范畴。“这幅画不错，只是（什么部分）是否显得（怎样）了一些？”比例如果不到位，就会影响观众对作品其他特征的欣赏。比例如果到位的话，人们几乎不会去注意它——而这正是我们所想要的。



这幅画是在没有使用任何目测法情况下作的。注意腿部缩短了，上身延长了。



同一个学生在找到中点以后，作了这幅画。在画中，腿与上身的关系就更为现实可信，姿势也显得更为自然。

在本章中，你将学到三种进行精确测量的简单技能。这三种技能中所用的测量工具都是作画工具，所用的方法叫做目测法。

为了显示目测法的直接好处，我曾让一个学生以我为模特作一幅简单的绘画。开始时她画出的是左上图的作品。接着我介绍了目测法技能中的一种——找中点——然后让她再画一次。区别非常明显。在前一幅画中，人体被不自然地拉长，而腿也收缩了。在后一幅画中，这些不足都得到了改正，不仅比例适当，而且姿态也显得自然优雅了。我想你会同意，后一幅画比前一幅更逼真一些。



垂直测量



水平测量

观察作画

我们在前两章中所讨论的方法都可以说是观察作画。大多数人的眼力都不错，比自己所意识的要更精确些。如果要比较两块蛋糕的大小，判断地板是否水平，估计沙发是否能通过门口——这点我做不到，我们所用的估计技能与在作画时所用的一样。这些技能我们早就熟知。我们现在要学的是一些新的客观测量技能。

目测法——测量的工具

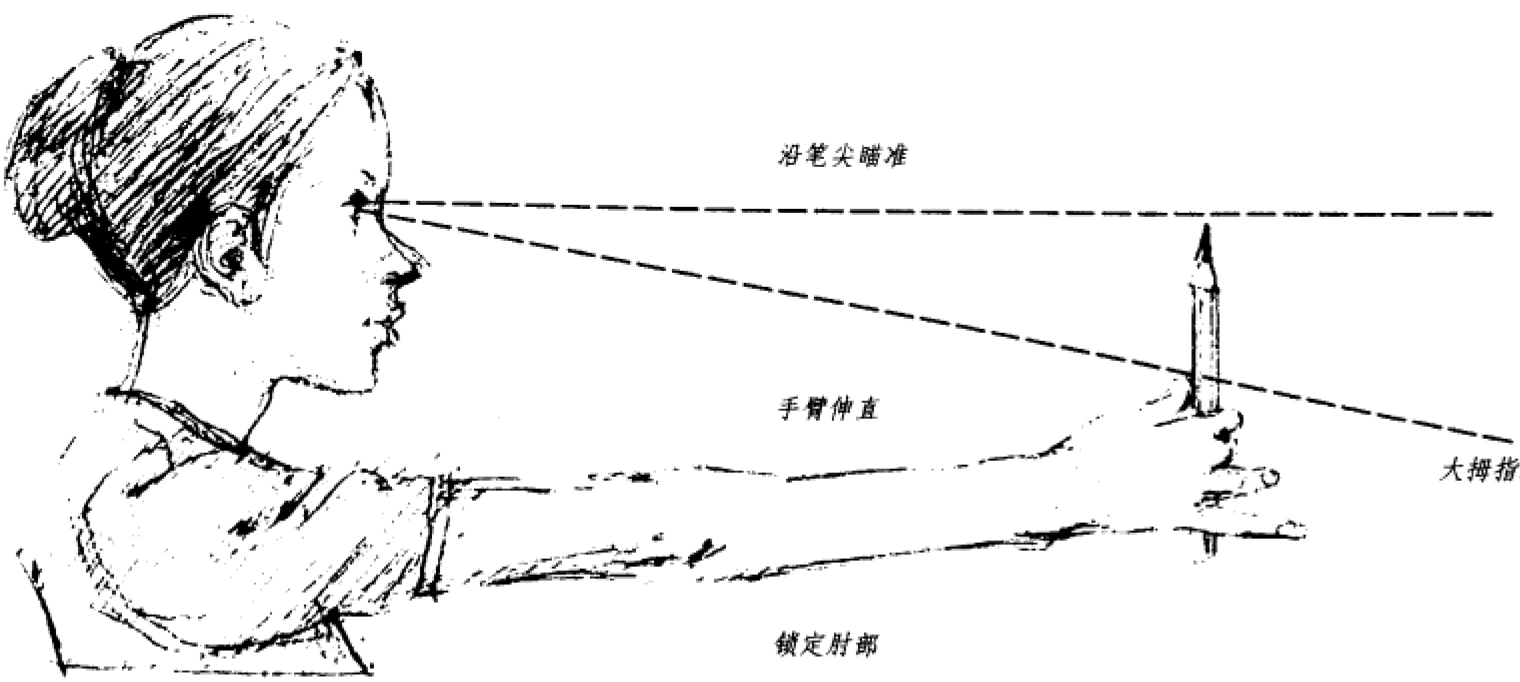
把作画工具举在面前，拿它瞄准对象，就可以得到精确的比例。步骤如下：用拇指、食指和中指握住铅笔，这样整体上它是垂直的，如图所示。伸直你的手臂，然后头部保持不动，闭上一只眼，拿笔瞄准对象。这是目测法中最基本的一种姿势。

为了简单起见，我用铅笔做例子，实际上钢笔、蜡笔、炭笔都是一样可以使用。

三种目测技能：

1. 找到中点。
2. 使用垂直线和水平线。
3. 对比测量。

这些既有益又通用的步骤能马上产生效果。你要学会根据自己的观察测量比例，而不是根据实物的大小。当然物体表现的是它们应有的形状，但我们还是要根据观察作画，而不是根据常识。人体平均身高是七个人头的高度，这是事实。但如果你的模特是坐在椅子上，拿脚对着你的话，那么这个事实在作画时意义就不大。在作画中运用找中点、垂直线和水平线以及度量单位这些目测法的技能，都能更为直接地让你精确作画。

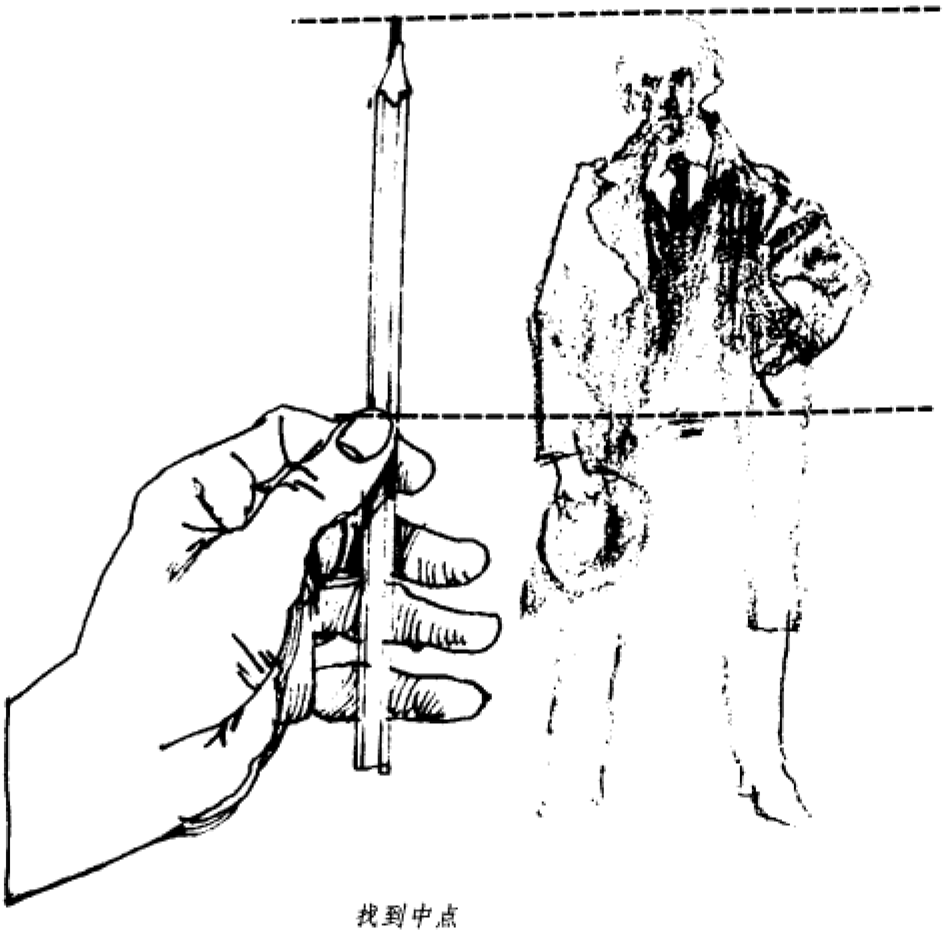


找中点

把对象当作一个形状，在中点处分割开来。中点以上的部分必须占画面上部的50%，而中点以下部分必须占画面下部的50%。谨慎地找到并使用中点，它可以保证分割开的两个半部比例匀称。

使用垂直线和水平线

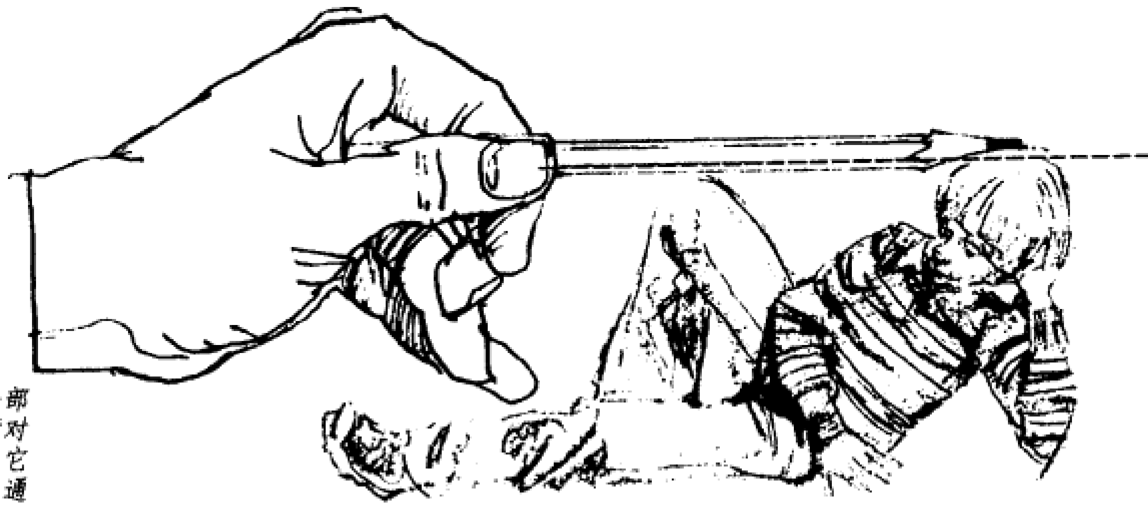
把铅笔当作木匠工具使用，就可以构建出对象的垂直成线和水平成线，并一次一线把它们画到纸上。在表现对象的姿势动作时，这种方法特别有效。



找到中点

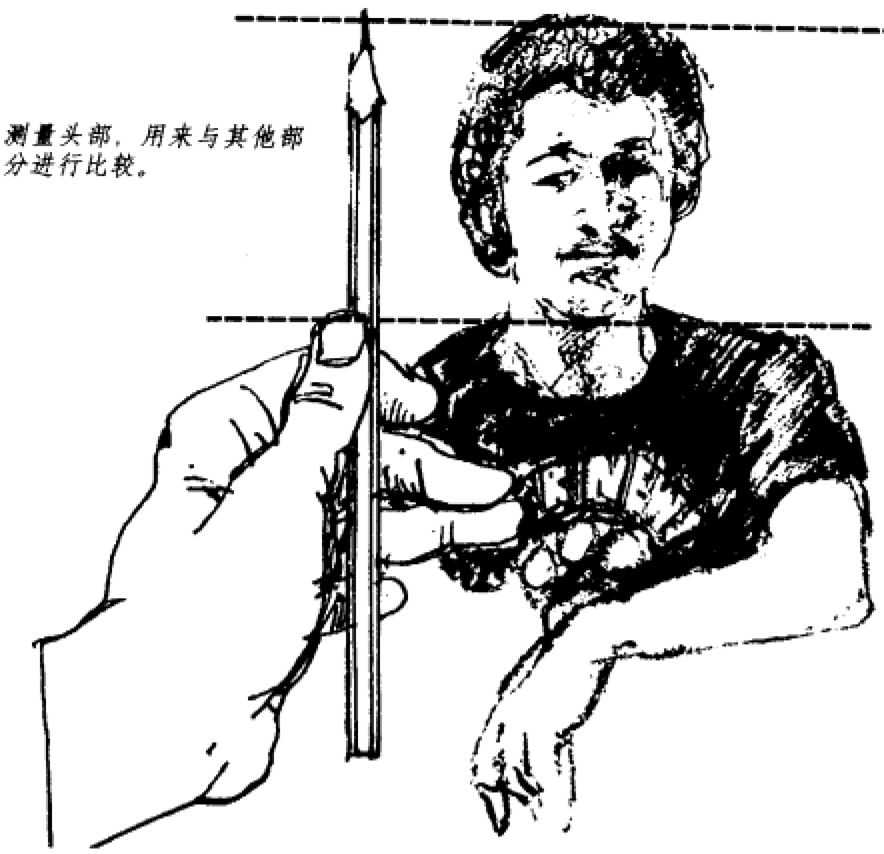
使用对比测量

对比测量，就是使用铅笔来测量对象的一个部分的长度，然后把它与其他部分的长度进行对比。比如，头部就常被作为测量单位使用，它可以与上手臂的长度或肩膀宽度进行比较。通过这种方法可以找到正确恰当的比例。



使用水平线

测量头部，用来与其他部分进行比较。



找中点



从找中点入手，能够解决作画中主要的比例问题。作画对象被平均分割成两个部分，这样可以使得画更好处理一些，更重要的是，它们也能恰到好处地画在纸上。这种测量方法用在刚开始作画时，可能只用一次，但却可以免去后面的一大堆麻烦。

要找到中点，就先要把对象——如左图站立的人物——看作一个形状。随意、轻松地在画纸上勾画出形状，大小自定。勾勒出来的轮廓不要定型，但形状的头部和底部要明确定出。现在再观察对象，估计一下头的顶部到脚的底部之间的中点位置。记住这个位置。

下面来检验一下这个位置是否是中点。用铅笔做目测。让笔头与对象的头的顶部成一线，把大拇指放在铅笔的某一点上，估计的中点要和该点成一线。保持拇指不动，把笔头往下移到与估计的中点成一线上，看看此时拇指是否与对象的脚的底部成一线。是的话，你的眼力非常不错，找对中点了。如果不是，再估计一次，多次练习以后，眼力就会提高。

记住头要摆正，上下手臂成角要保持一致。找到中点后，就回到画纸上，找出所画形状的中点。轻轻地做个记号，代表中点。然后画出来。这样对象和画都被平均分成了两个易处理的部分，并且设定好了边界，这样就可以继续作画了。

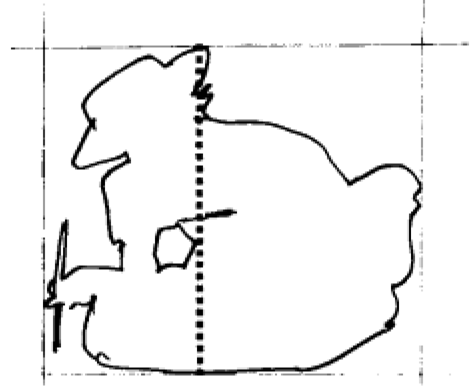


先在画纸上定出作画对象的大小和位置。

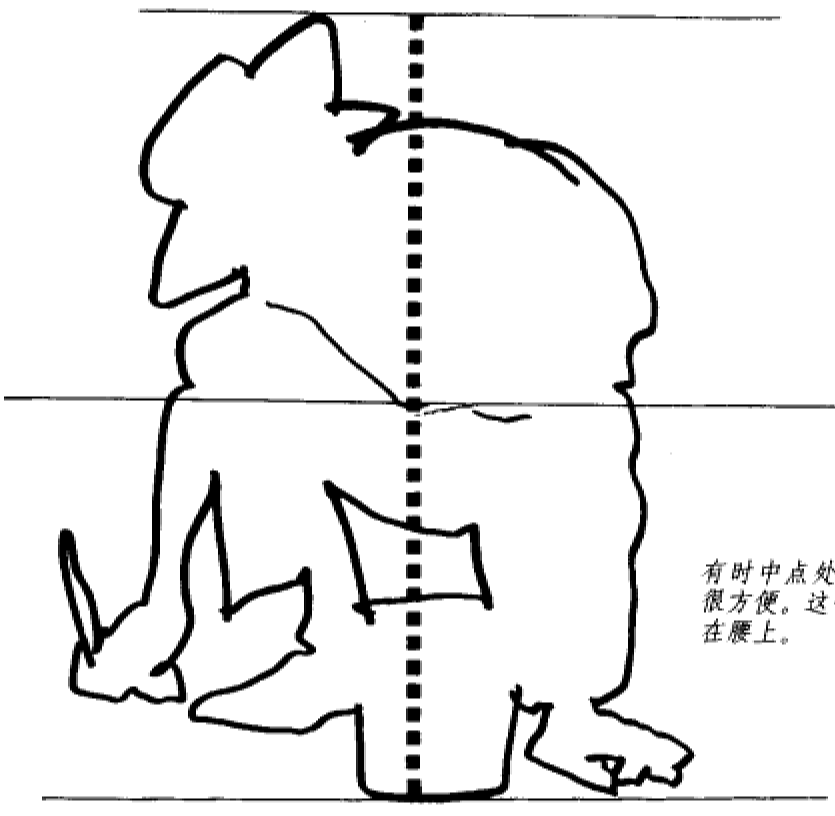
找出对象的中点，把它画到画面的中心位置。



使用对比测量，检查一下对象更高还是更宽。结果令人惊讶，这个对象要来得更宽。中点位于圈围形状的顶部。







有时中点处的位置很好，很方便。这个例子中它就在腰上。





对象没有脚跟。



对象画得太小。



要想在画纸上画出整个对象，对象形状的中心位置（这个例子中，中心位置在女人的手指处）就要恰好是画纸的中心位置。



下部画得不合比例。

为什么找中点?

学生时代给我的印象最深的一件事，就是作画时美术老师穿行于课桌之间，不停地说:“不要在纸中央画小图。画满整张纸。”建议不错，可我们很快就发现要用同样的时间，画满整张纸可不容易。当纸的空间不够时，我不是去掉一部分（通常是脚部），就是压缩比例（通常是腿部）。有很长一段时间，我画出来的马不是没有蹄子，就是腿部超短。

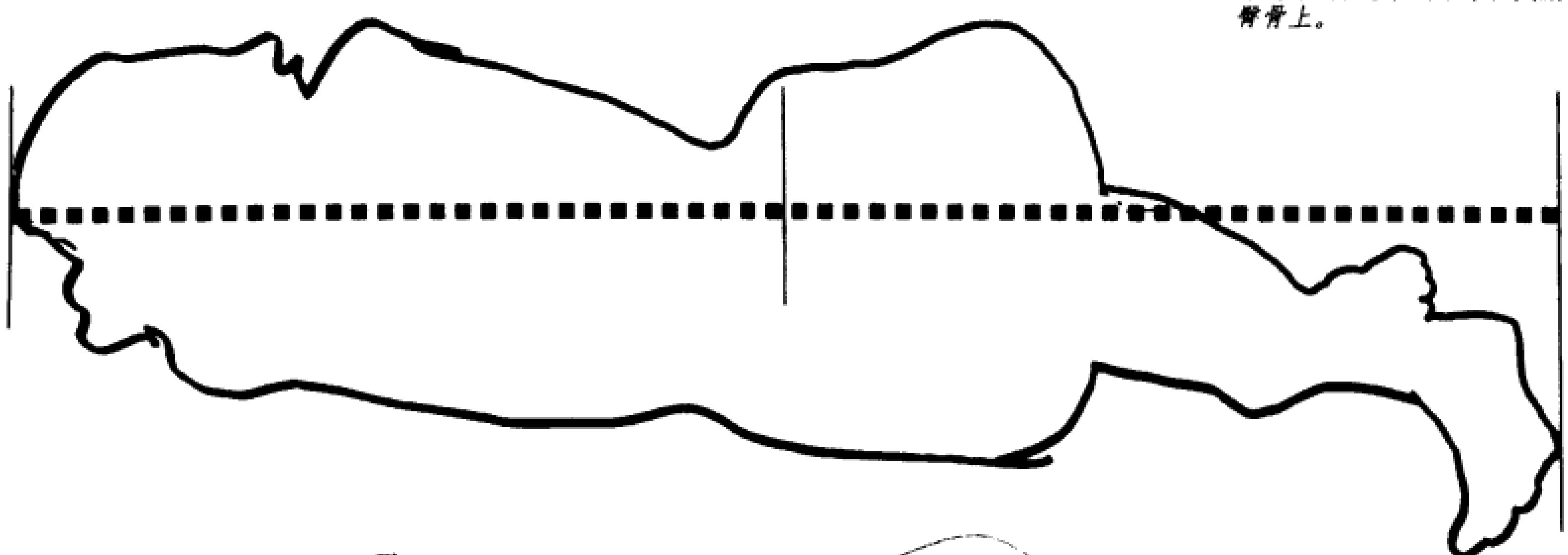
找中点的一个很大的用处就在于它可以帮你把画“全部摆在”纸上。如果画纸上没有顶部、底部和中点标记的话，要把一个人物从头画到脚，并且要刚好画满画纸，可就是一件难事了。找到中点，就不会出现画纸空间不够，或留下太多空间的问题。如果只勾勒了头部和上半身，就已经超过纸的中点，那么就画得太大了。反之，如果没有达到中点，就画得太小了。意识到这点后，就可以用叠笔很快地进行正确的调整。

当然，有时要在纸上只画人物的一个部分，或者要在一大张纸上画很小的一幅画。找中点同样可以把对象正正好地摆在想要摆的位置上。同样，还可以使用找中点的方法来继续分割每个半部，从而达到更为细化的效果。

设计 3—A——站立的人体

画一个比例精确的人体，要正好占满画纸的上下边缘。请一个人站在离你 10 英尺处。在画纸上做两个小记号，一个靠近顶端，另一个靠近底部，把它们作为人体的两个顶点。然后在这两个点的正中间定一个记号。用不到 1 分钟的时间轻微随意地勾勒一些线条，来定出头部、肩膀、臀部和脚部的位置。接着使用目测法，找到模特的中点。这个点要放在刚才定的那个中间记号上。把人体细部分为上半部和下半部画出来。使用铅笔或炭笔，必要处可使用叠笔。作画时间 30—40 分钟。

不管是横着还是竖着，中点都一样起作用。这个例子中，中点是在臀骨上。





排列成线——垂直线和水平线

正确使用排列成线效果可以把姿态动作正确地画出来。垂直线即垂直的线条，水平线即水平的线条。每个人都可以凭借自己的感官和平衡能力正确地判断出垂直线和水平线。我们也同样可以使用铅笔作为测量工具，来判断作画对象中哪些点的连线是垂直的，哪些点的连线是水平的。

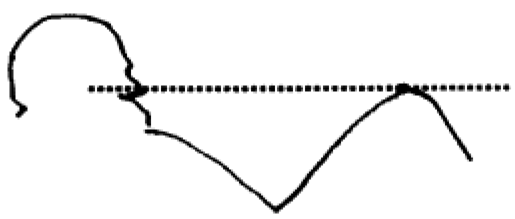
下面这幅画的姿势有些特别。我们可以先把这个动作的形状或姿势略微画出，而后运用垂直成线和水平成线。诸如膝盖、肩膀、臀部、肘部、脚趾或下巴这类的突出都是使用排列成线测量的好地方。在下一页上，我用垂直和水平成线作这幅画。



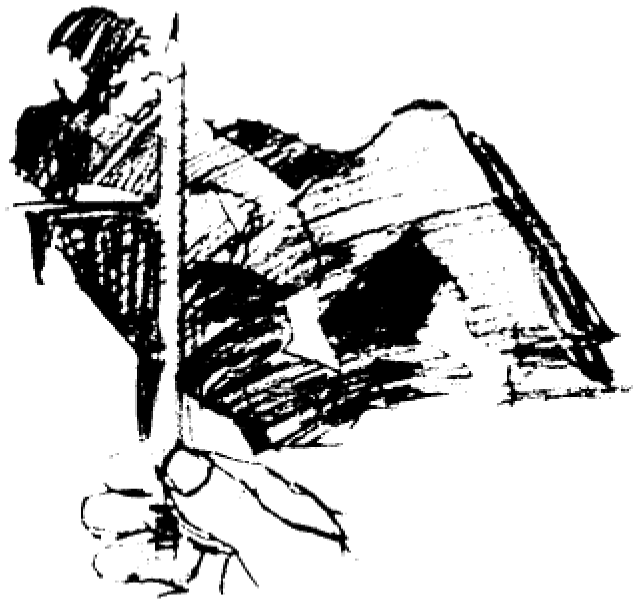
在初步画出人物的轮廓后，我从膝盖顶部目测出一条水平线，人物的鼻子就在这条线上。这个测量很重要，因为从中我不仅找准了鼻子的位置，而且还找准了整个头部的位置。然后我把测量结果画在纸上，水平线和垂直线特别容易画，因为它们与画纸的边缘平行。

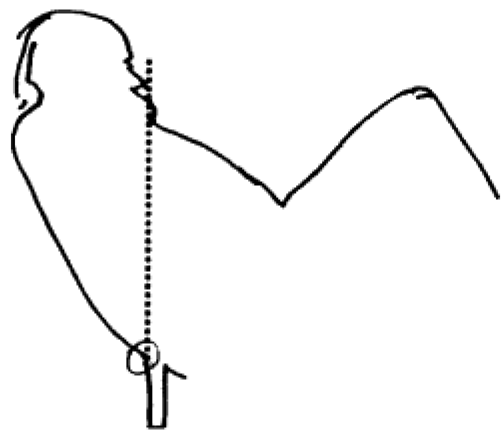
有了这个成线测量，我就可以画出头部、右肩以及椅子。而椅子本身也可以作为成线测量的起点。从椅子的背部一直往下到腿部，我发现了它与人物有很多交叉点。于是我从鼻子处目测出一条



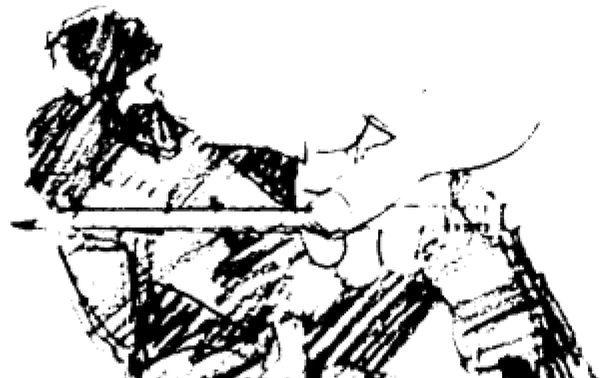


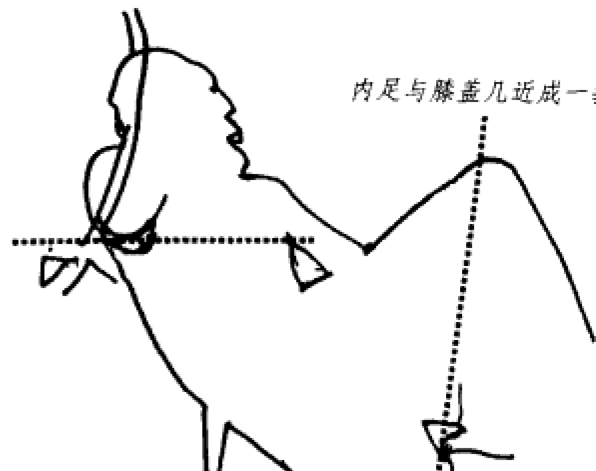
鼻子和膝盖成一水平线。





鼻子和椅腿成一垂直线。





内足与膝盖几近成一垂直线。

肘部和手臂、腿部的交接处成一水平线。

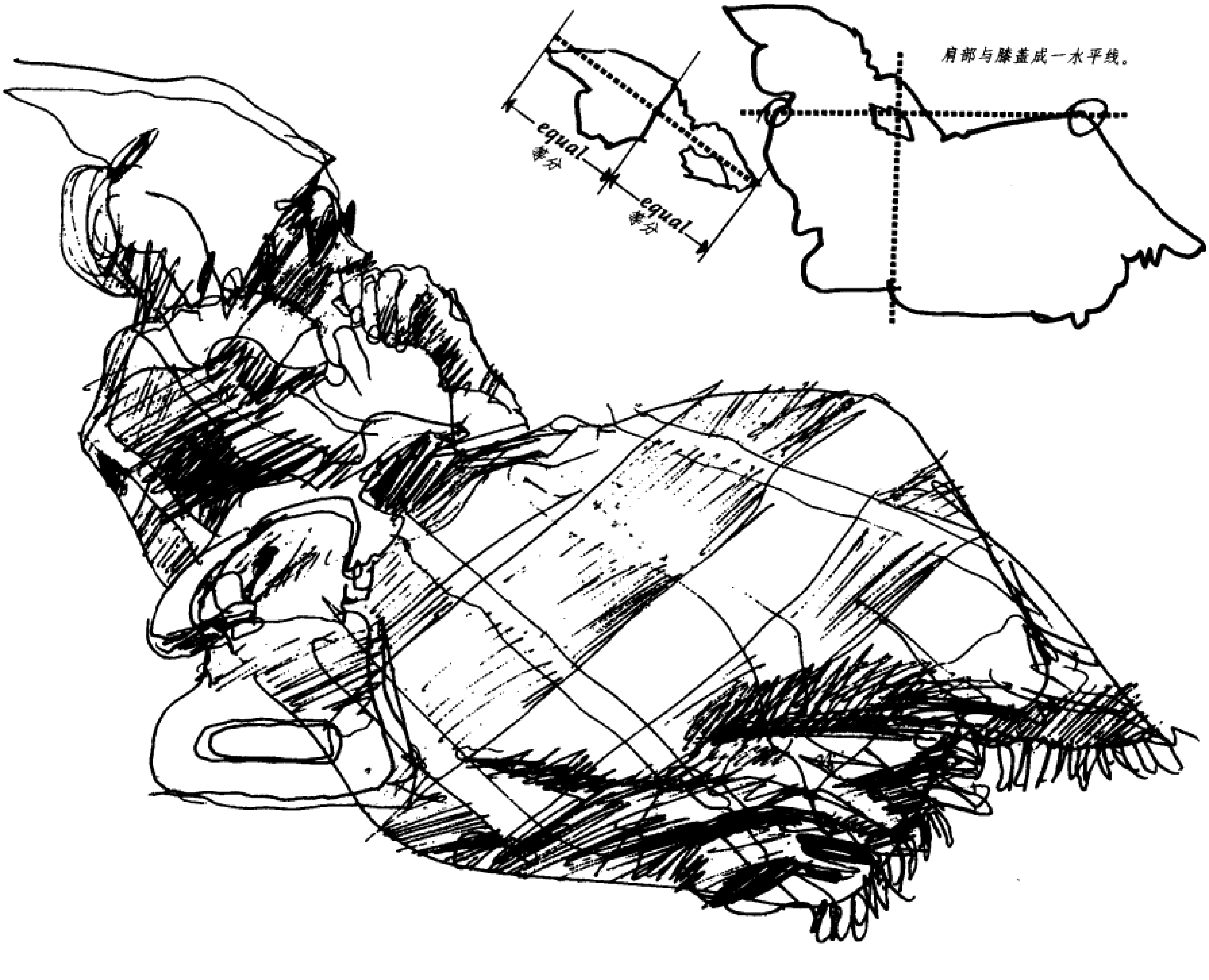
设计 3—B——蜷缩的人体

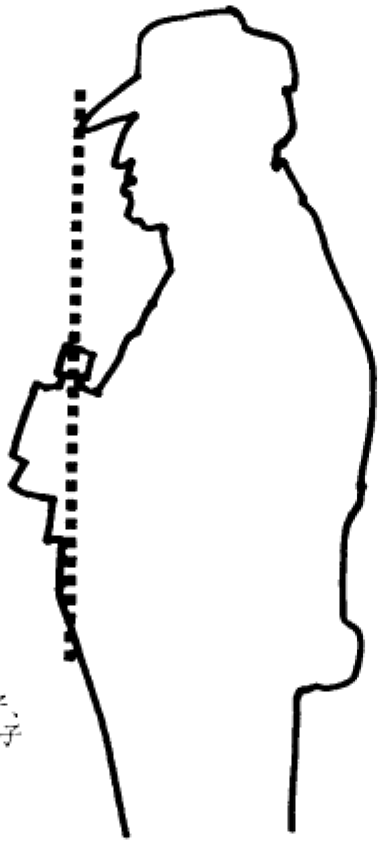
以一个随意斜靠的人为模特作画。让模特用一只手肘撑着身体，支起一只膝盖。使用铅笔或炭笔，先用观察作画轻微随意地将人体画在纸上。然后用目测法调整比例，找到水平中点。垂直成线、水平成线和对比测量每个至少使用两次。根据需要做叠笔。时间 30—40 分钟。

垂直线，人物的背部与椅子的腿部的交点在这条线上。还有一处成线测量，那就是右手肘部与左臂和左腿的交叉点成一水平线。我从膝盖处垂直往下的一条线定出了右脚的位置。

几条垂直线和水平线不仅可以帮你更好地做到比例精确，而且可以勾勒出人物的动作姿态。但是，我所做的这些图解并不是要告诉你作画可以或是应该按部就班。在实际作画当中，成线测量总是与姿势线条、叠笔、盲画、弄污点、涂擦法等结合在一起使用的。使用这种方法的频率取决于作画的目的。画面越要精确，垂直线和水平线就越要使用得多。

如果仅仅是简单的写生练习，就像这几页上的绘画，那么可以只使用一二根垂直线或水平线。在这种情况下，去找一些特殊的成线测量，比如肩膀与膝盖成一条线，帽沿与凸起的肚皮成一条线，或突出的嘴唇与鼻尖成一条线。眼力会逐步自然而然得到培养，并作出正确的判断。

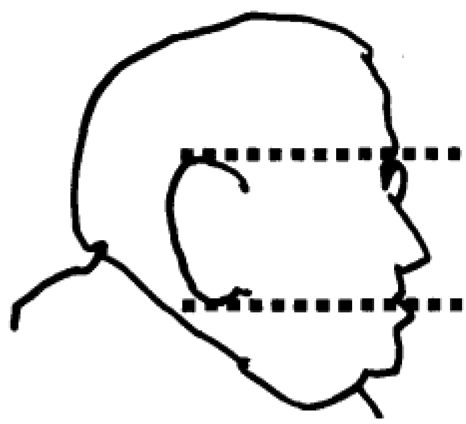




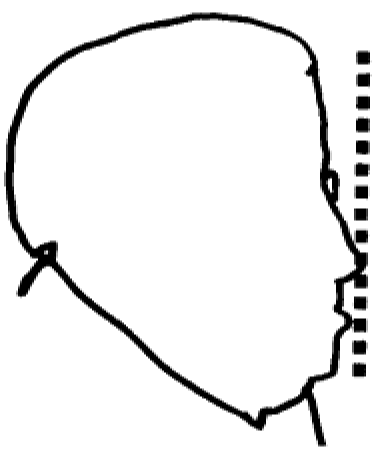
寻找成线排列，从肘部、鼻子、下巴、肩膀、膝盖甚至是帽子的边缘为起点进行扩展。







耳朵通常排列在眉毛与鼻子底部之间；不过，这个男人的耳朵似乎大了点。



寻找除了鼻子之外，脸部最为突出的部分。在这个例子中，是下嘴唇。

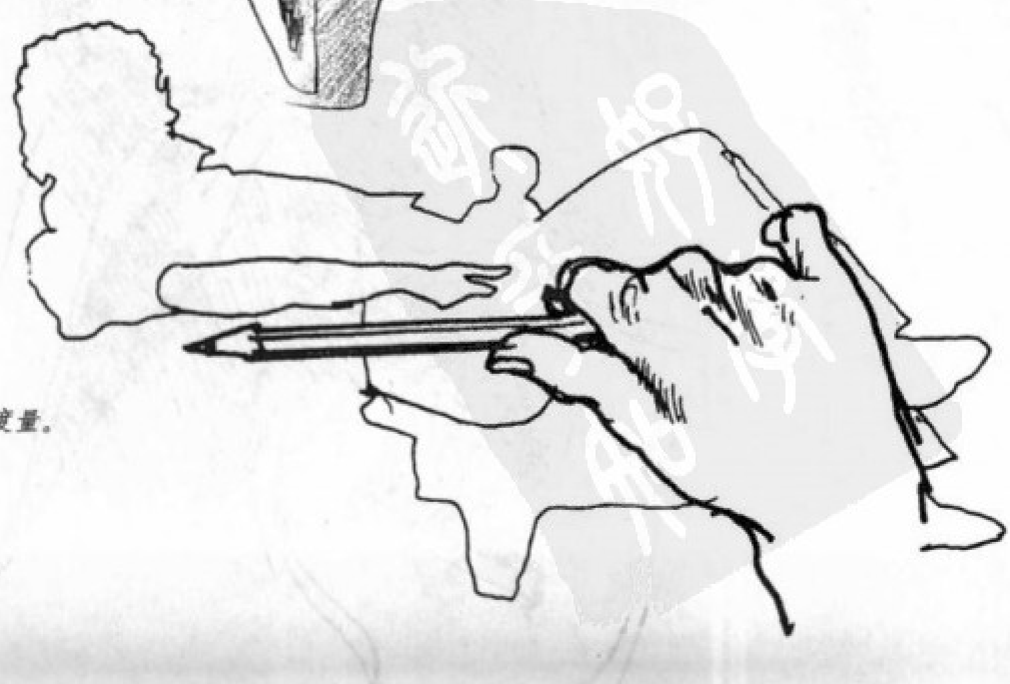
对比测量

在作画过程中不断运用对比测量，可以检查比例是否得当。使用铅笔作为测量工具，比较对象中两个部分的长度，从而得知它们相对的大小。

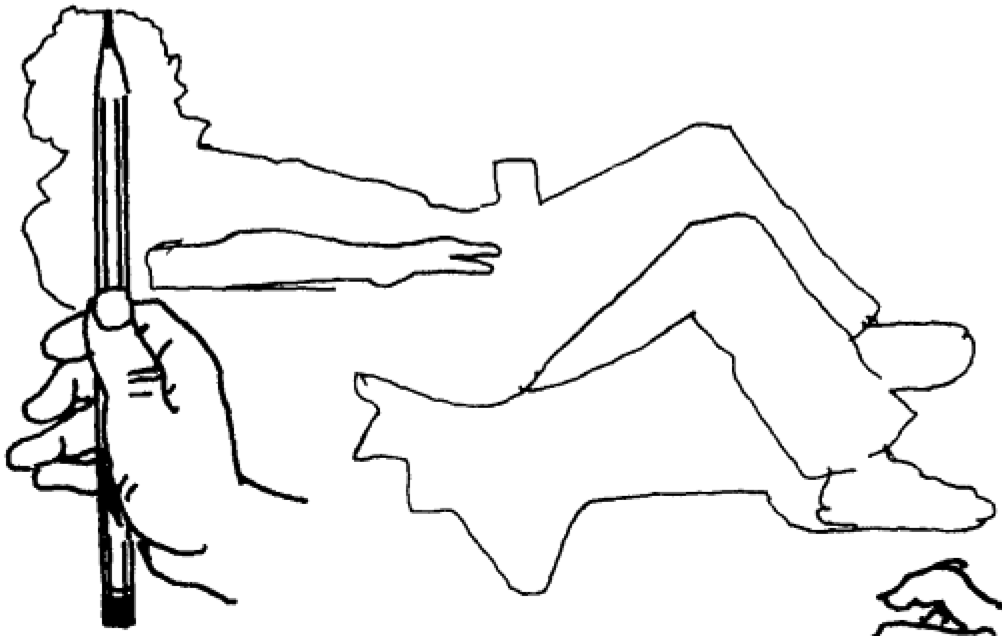
可以选择对象的任何一个部分作为参照，通常用头部作参照，下面用头部为例讲讲对比测量。还是使用目测法，将铅笔举直，手臂伸直，闭上一只眼，笔尖对准头部，用拇指按住铅笔上与下巴成一水平线的那个点。这样拇指与笔尖的距离就是测量其他部分的参照长度——可以测量上臂的长度，也可以测量肩膀的宽度。

这个参照长度只是用来与模特做比较的。它并不一定就是画在纸上的长度，除非使用视觉大小作画。通常情况下作品上的线条与参照长度的长短不一致。铅笔测量使你对模特各部分的关系有一个大概了解。





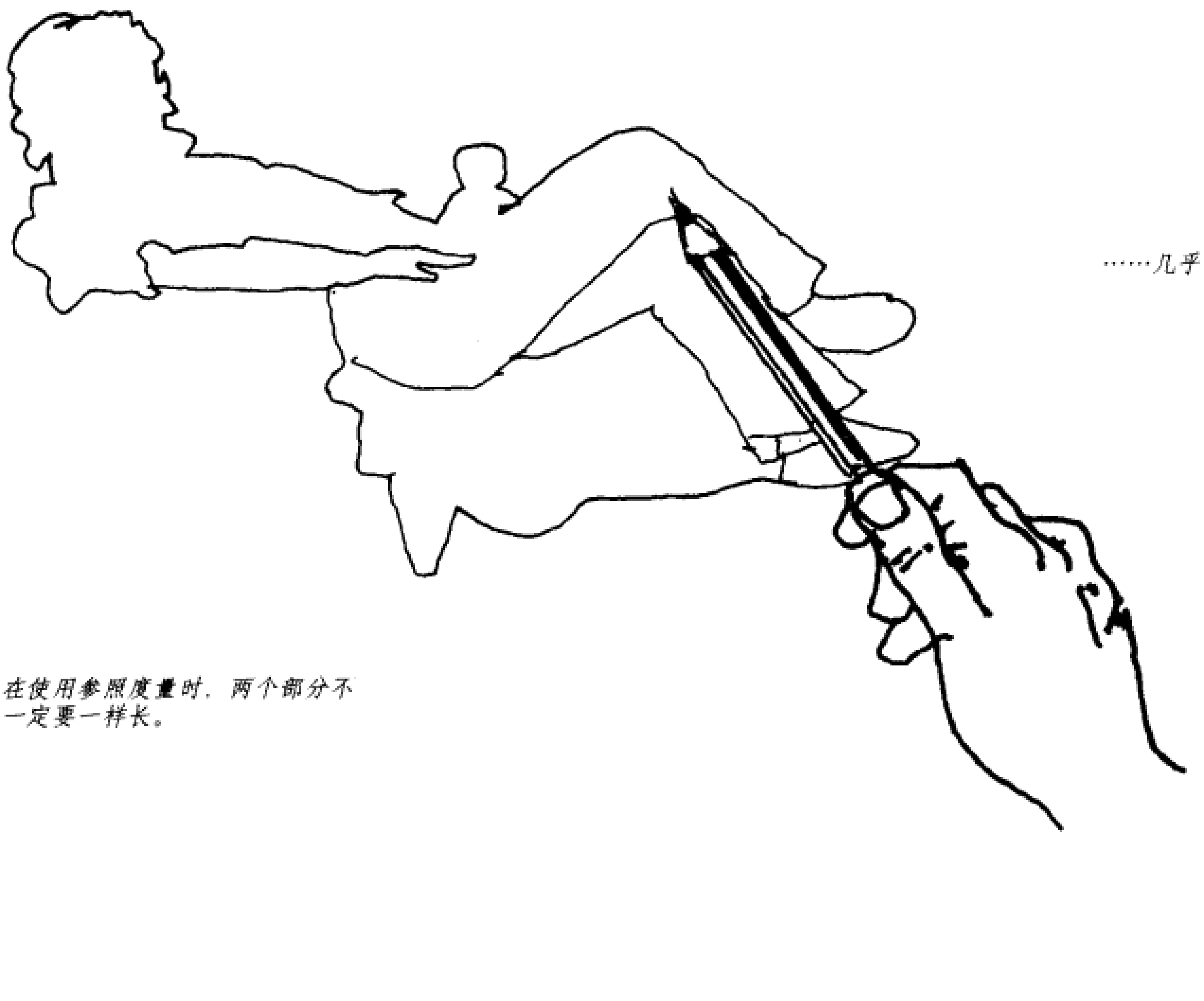
我使用手臂长度作为参照度量。



前臂的长度接近于从肘部到头顶的距离。

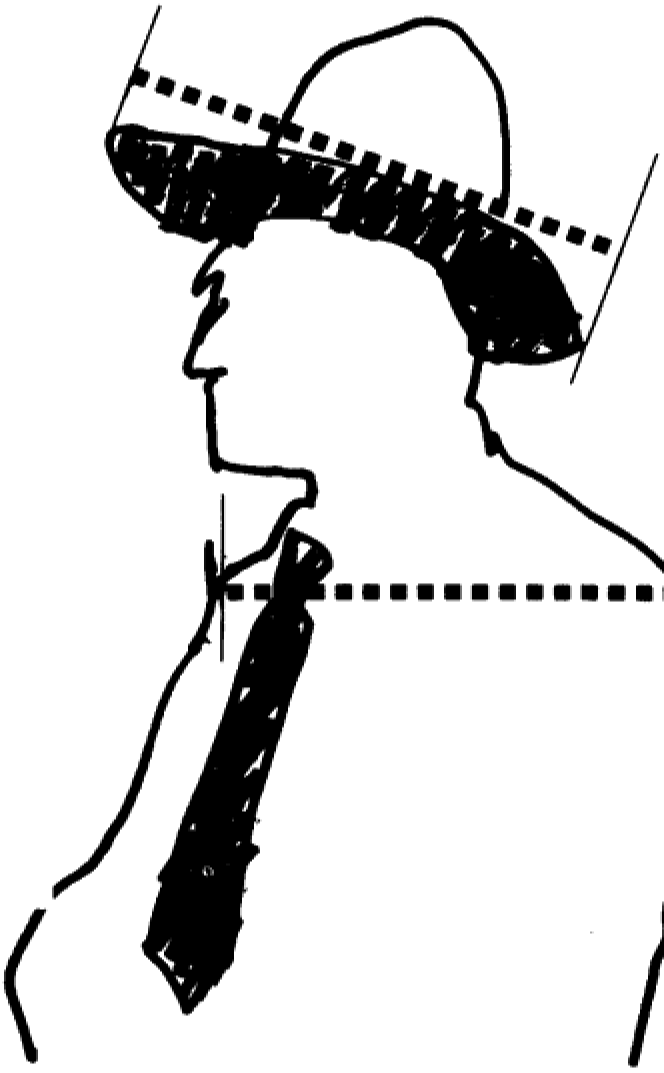


它与大腿的长度几乎相同……



……几乎等于小腿和脚的长度之和。

在使用参照度量时，两个部分不一定要一样长。



帽沿宽、肩宽和领带的长度几乎相等。





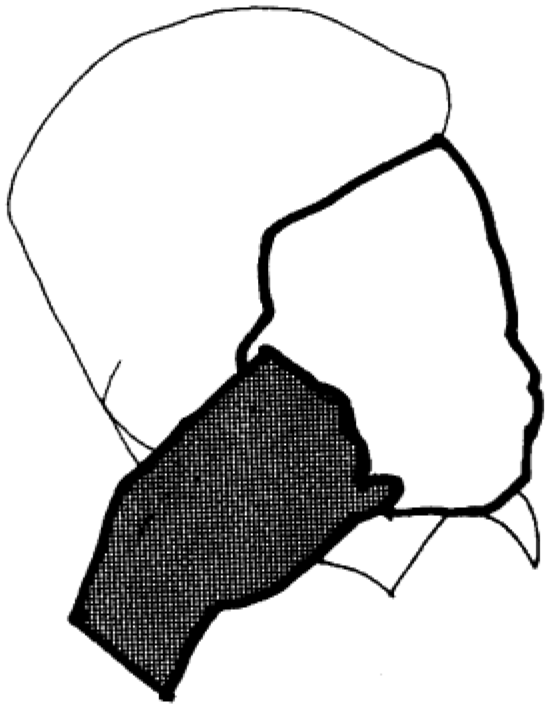


头部可用来作为参照度量。这样看，人体有三个头高。

对比大小不仅可以用来确定身体部位的位置，也可以用来测量对象的长度和宽度。我喜欢用这种方法来比较两个大小差不多的形状。它们大小可能一样，也可能不一样，但不管怎样，测量出来的结果可以使我在作画时保持适当的大小比例。要检查比例是否得当，就使用这种方法。

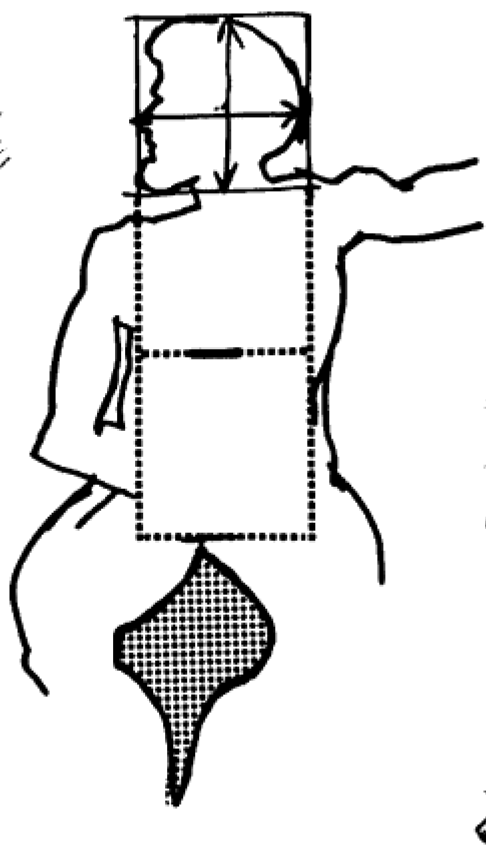
本页和下页的图样及文字对这个过程进行了解释说明，但我还是要再次声明，这样做只是为了更清楚地把这种技能展示出来，并不意味在实际作画中它可以和其他的技能分开使用。运用对比测量只是为了丰富作画过程，而不是喧宾夺主，取代作画过程。





脸的长度，即前额到下巴的长度，比头发部分的长度，即从前额到头顶的长度，要稍微长一些。比较一下手的长度和脸的长度。





头的高度和宽度几乎相等。

身体有两个头高。

圈围形状的高度和宽度与头部差不多。

脚的长度，圈围形状的宽度，以及头的高度比例都差不多。



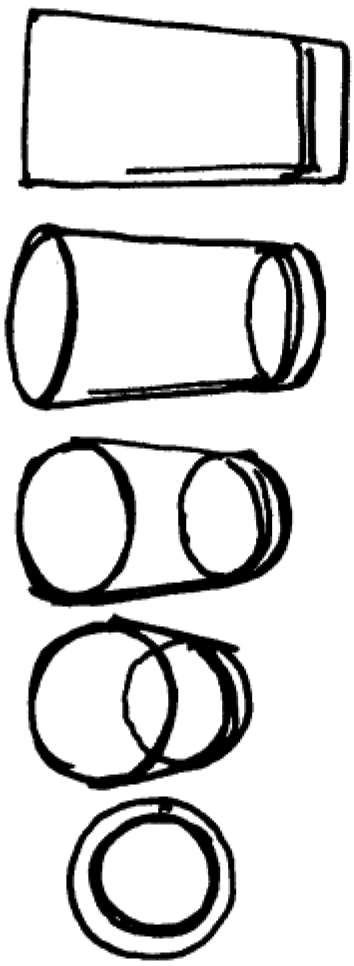


透视缩短法

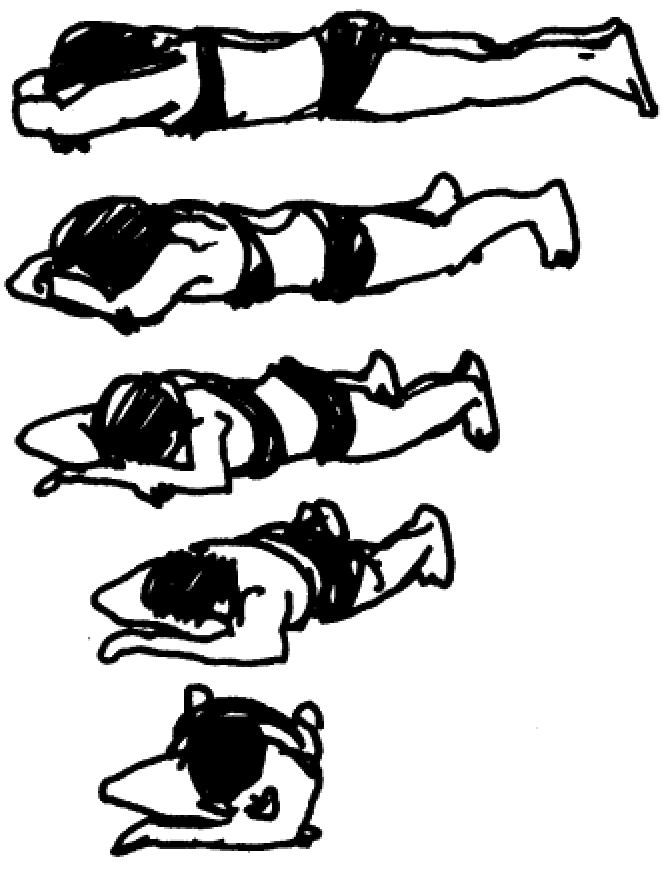
透视缩短法就是用透视观察法来画人或物体。在本质上它是一个很简单的原则，即物体的末端显露得越多，侧面就显露得越少。透视缩短法就是要破除我们对物体的认识，从而根据观察进行绘画，现在你应该很适应这一点了。这种画法可能会把一个又高又瘦的人画成又矮又扁的样子。当然，画完以后，看上去是没有问题的，只是在画的过程中，总觉得不对劲。

透视缩短法画出的形状看起来往往是很荒谬的。在下页右上方的奇怪小形状怎么看也不像是个头。如果是你自己画的话，可能就会情不自禁地把它修改得更好辨认一些。然而，透视缩短法需要的却是相信自己的眼睛，相信在加入面部特征后，画出来的确确实实就是头部。

如果从末端看物体作画，三种目测技能都有极大的用处。我尤其要推荐的是找中点法。对于透视缩短的人体，中点往往不是你能猜得出来的。下页上的那个人体，其中点就位于膝盖上方一点——可能比猜测的中点要更下面一些。如果对于同样这个人体，从顶端观察作画，中点可能就在上躯体的某个点上。



当玻璃杯的开口处渐渐转过来时，侧边就逐渐缩短。人体形状也是如此。







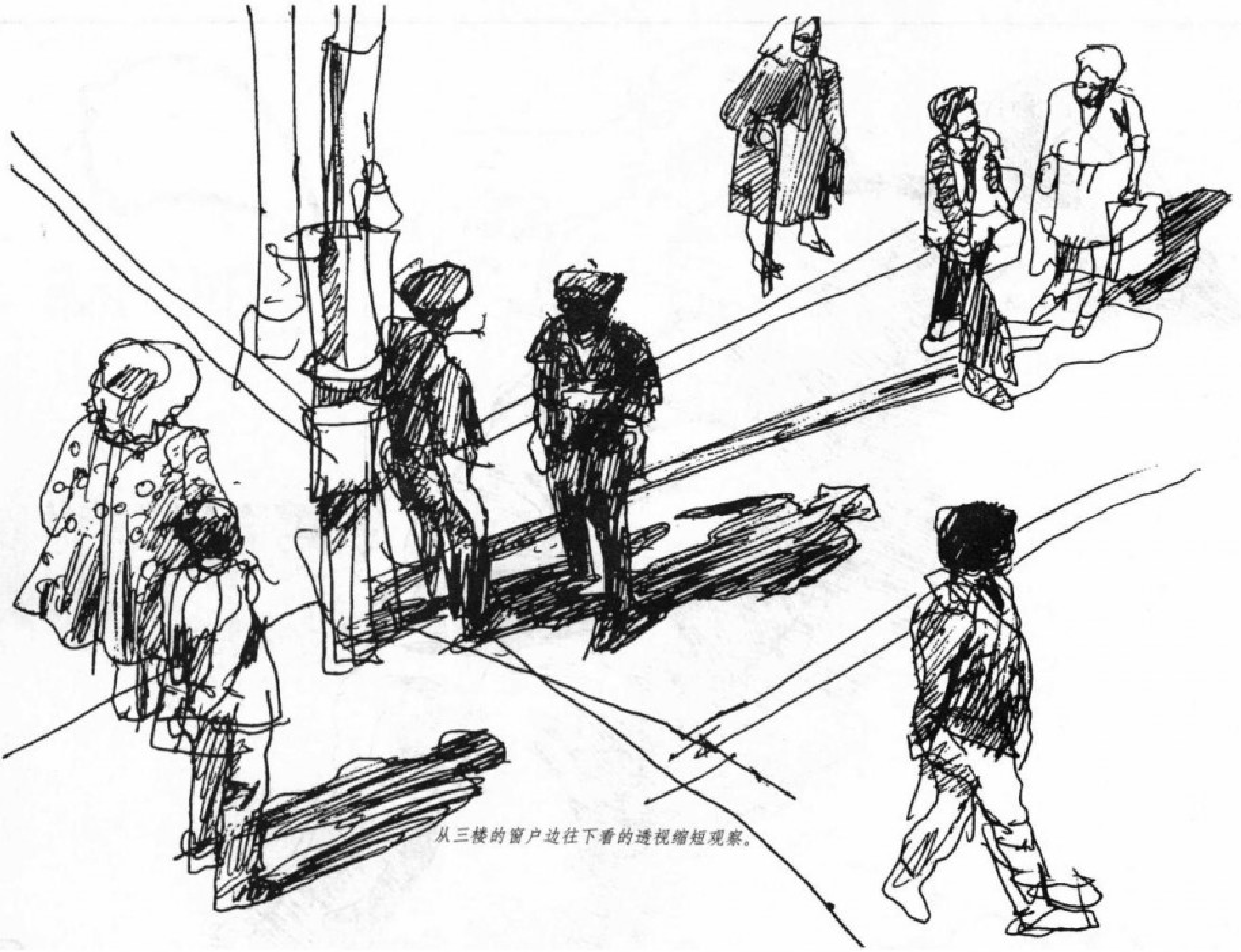
中点比你所猜测的要更低一些。在这种情况下，它在膝盖上方一点。两肘之间的距离与头部到下膝盖之间的距离相等。

肘部与右脚的第三个脚趾在同一垂直线上。

这个形状看上去不像是头部，但在透视缩短中，形状都会显得与实际不同。

设计3—C——向后靠的人体（透视缩短观察）

从明显的透视缩短角度观察一个向后靠的人体，并作画。根据观察作画，使用三种目测法检查比例。在透视缩短观察作画中，中点特别重要。定位出额外的、第二级中点也非常有用。垂直成线、水平成线和对比测量每个至少使用两次。使用铅笔或炭笔，根据需要运用叠笔。时间30—40分钟。

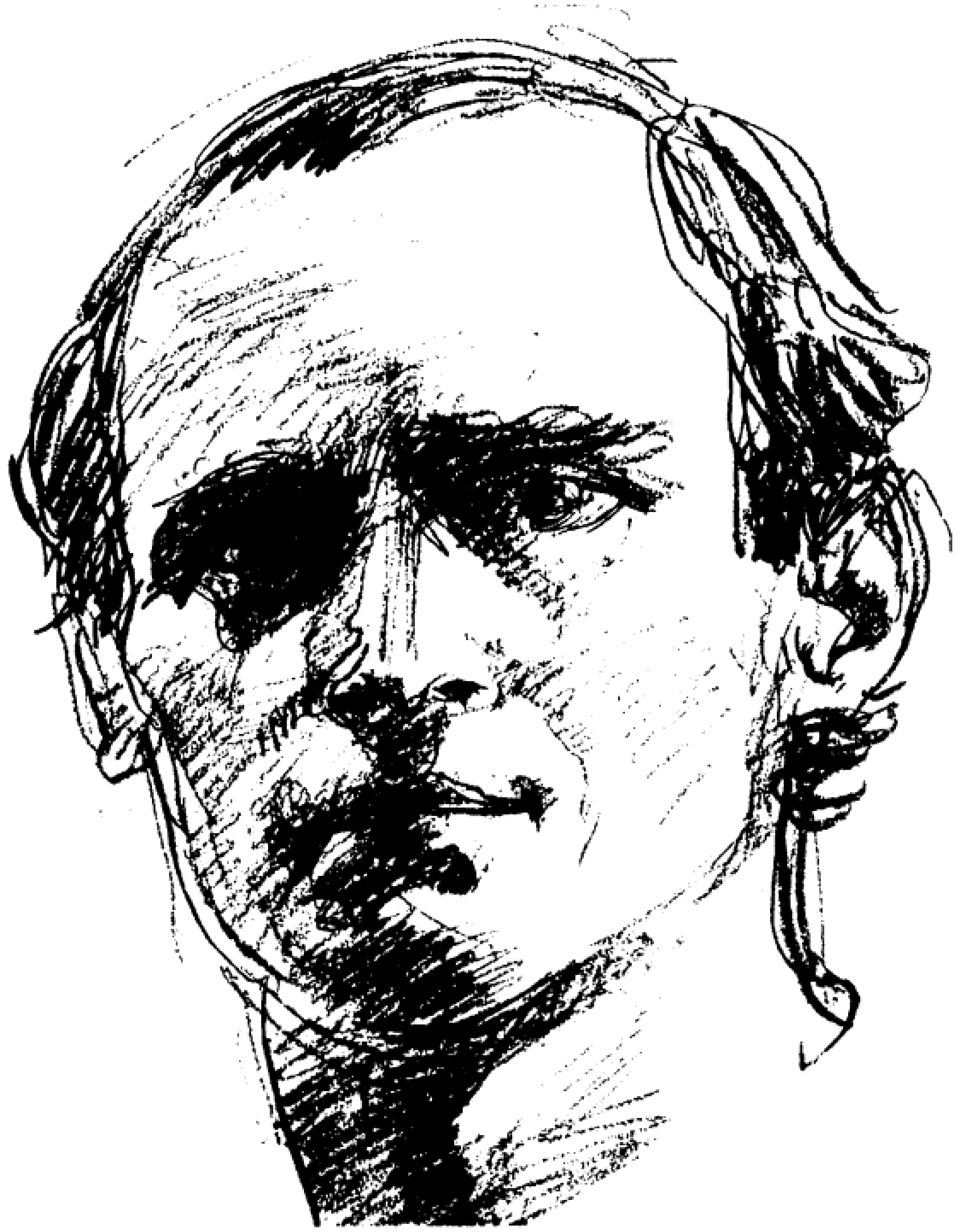


从三楼的窗户边往下看的透视缩短观察。

在作人体画时总要用到透视缩短法。无论是哪种姿势，手臂或腿部或躯体的某个部分总会缩短。如果根据目测方法来作画，就能把这些部分画得逼真。如果你像我一样，那么你会喜欢上透视缩短法中遇到的难题，并在解决难题中显示自己的技能和胆识。

对于从末端观察作画来说，我最喜欢的场所之一就是海滩，因为海滩上面可以看到朝各种方向躺着、四肢伸展的晒日光浴者。如果是从顶端观察作画，那么房子二楼的窗台边就是一个好地方。不管是哪种情况，都得先把形状迅速勾勒出来，然后再去运用很耗时间的目测技能。如果你想要时间花得更长一些，做一个比较难的透视缩短设计，那么找一个睡着的朋友或家人是很不错的选择。

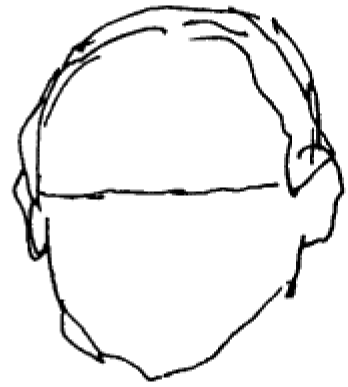




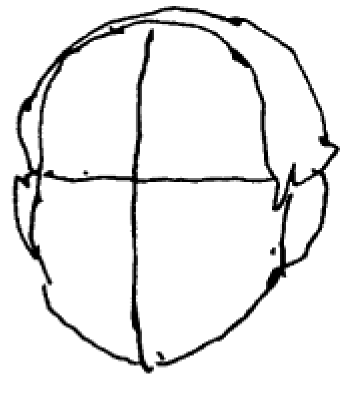
三个首要步骤



勾勒出整体形状



……和中轴线



轻轻画出中点线



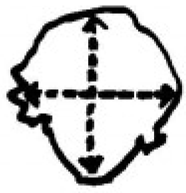
脸部的阴影产生出小的形状，这样可以使作画更容易些。

临界测量——肖像

许多有关如何作画的教科书都教学生先画轮廓再画细部（“学会把头部作为一个有简化部分的基本形状来画，而后就会画肖像了”）。这是一种颇为合理的方法，我也从中借鉴了一些想法。然而，本书大多把重点放在如何从一开始就画细部上。对物体本质的彻底认识，在我的作画方法中看来并不起作用。不过，和补偿这样的损失相比，我倒宁愿冒险去作画。让自己面对一个真实的个体，冒险作画，作出来的画可能比我们所期望的要好；同时我们也在作画过程中了解了个体的基本构造。

我们现在要运用三种目测技能来画头部和肖像。我把这称做临界测量是因为人的面部是细微关系的结合，要画得像，就要非常精确。形状的一个小部分和部分之间的距离都要求极高的精确度。如果面部的各个部位比例不当，位置不准，画像就不逼真。约翰·辛格·萨金特曾把画肖像的困难归结为：“肖像画是一幅嘴部不十分恰当的人物图像。”





(a)



(b)

比较（a）中整个头部的高度和宽度，（b）中脸部形状的高度和宽度。

正面观察

你需要一个愿意连续坐大约一个小时的模特。让他或她坐在4英尺外。一定要让模特放松、舒适，每隔10分钟休息一次。如果找不到愿意这样做的模特，你就只好画自己了。如果是这样的话，你要坐在离镜子一臂之遥处，选择舒适的姿势。当你把目光从镜子转移到画纸上时，就会移动头部，因此每次抬头时，都要重新摆正姿势。进行测量时，闭上一只眼睛，把铅笔对着镜子笔直朝上。

我们要从正面观察画头像，但在开始作画或测量之前，先停一下，看模特——或者镜子中的自己——一会儿。目光扫过整个头部，把它当作一个整体。最吸引你的两三样东西是什么？暗的部位？小的下巴？突出的面颊骨？这些都是很好的诱发词。对于那些非物理特征要不断重复：疲倦的眼睛，内在的力量。眯眼看，直到头部变成一个模糊的形状。审视这个形状的轮廓，记住其中主要的明暗部分。

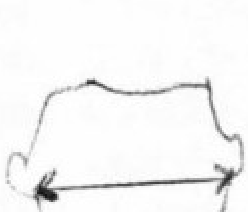


使用眯眼法，勾勒出一个模糊的大体形状……在作画中，不断使用眯眼。它可以使你看出各个点之间的关系。





把眼睛画在靠近中点线的地方。测量以后确定位置。



脸部哪儿最宽？通常是面颊骨之间最宽。

现在，就准备开始画了。先轻轻地勾勒出头部的大体形状。完成之后，使用前面介绍的方法，找出从顶部到底部之间的中点。中点会在靠近眼睛的某个位置，要尽可能精确地找出来。不要只在那儿画一个点。画一条横穿脸部的水平线，然后从顶部到底部画一条纵向中线。根据这条线来确定脸部各部位的位置。

画面看上去要像89页上的例子。画整体形状，中点水平线，还有垂直中线可能只花几分钟时间，但却已经建立起3个有用的坐标。

现在开始，把目测技能和观察作画结合一起，交替运用。做这一步骤没有什么固定的方法。我更喜欢先用观察作画，而后用测量法矫正。通常，我会先把眼睛、鼻子和嘴部的形状轻轻勾勒出来，然后再开始测量矫正。你可以通过与中点水平线的位置关系，确定眼睛的位置。

测量一只眼睛的宽度，看看它是否与两眼间的宽度一样长。找出鼻梁到下巴之间的中点。看看鼻子的底部在这个中点上面还是下面。需要时进行纠正。嘴部更靠近鼻子还是下巴？从瞳孔部位拉一条垂直线，从而确定嘴角的位置。比较上下嘴唇的宽度。画一条水平线看看嘴与颚角是否成一线。

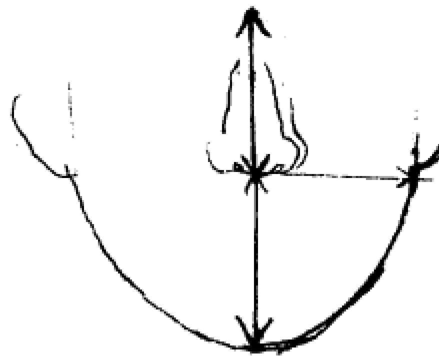
现在要说画面与模特本身很相像还为时过早，但如果耐心地进行测量，时时地进行检查，那么画面就会与模特本身越来越相像。正如我一直鼓励使用的一样，这时更加需要涂擦和矫正等方法，以达到细部的精细，但是在作品中留下几处叠笔也无伤大雅。

设计3—D——正面角度观察肖像

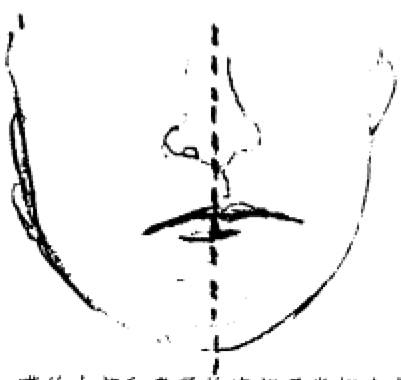
画一个正面头像。同时使用观察和三种目测法作画。多使用垂直、水平测量以及对比测量——每个至少使用三次。找一个模特或对着镜子画自己。按照文中介绍的步骤做。缓慢耐心地作画，边画边做修改和细微调整。使用叠笔和擦涂法以逐步使画面清晰、精细。使用铅笔或炭笔。作画时间至少一个小时，让模特每隔15—20分钟休息一次。



测量两眼之间的距离。通常是一只眼的宽度。



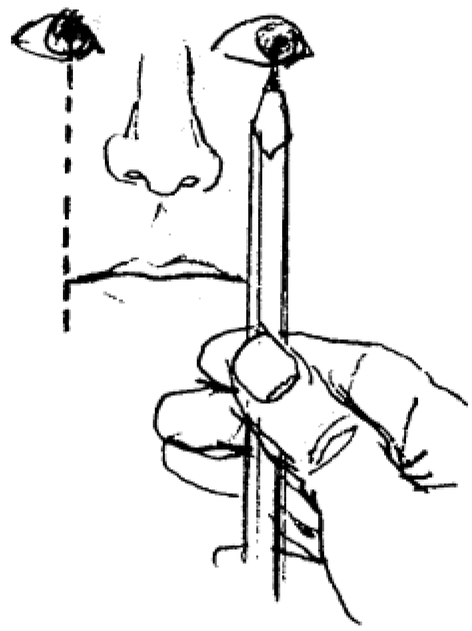
测量鼻子的长度，把它与鼻子底部到下巴的距离进行比较。也把它与从鼻子到耳朵的距离进行比较。

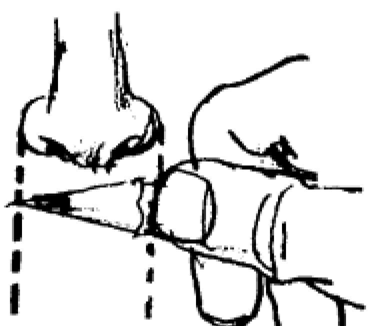


嘴的中部和鼻子的底部通常都在中轴线上。这里，由于视觉角度以及牙弓略微突出，所以嘴部有些偏离中轴线。



从你的视觉角度观察，要注意颈部与下颌的确切交接点。不要把脖子画得太细。





测量鼻子的宽度，把它与眼睛的宽度进行对比。



寻找一些特殊明显的面部特征。这里，嘴唇比较薄，嘴角略微向下拉。



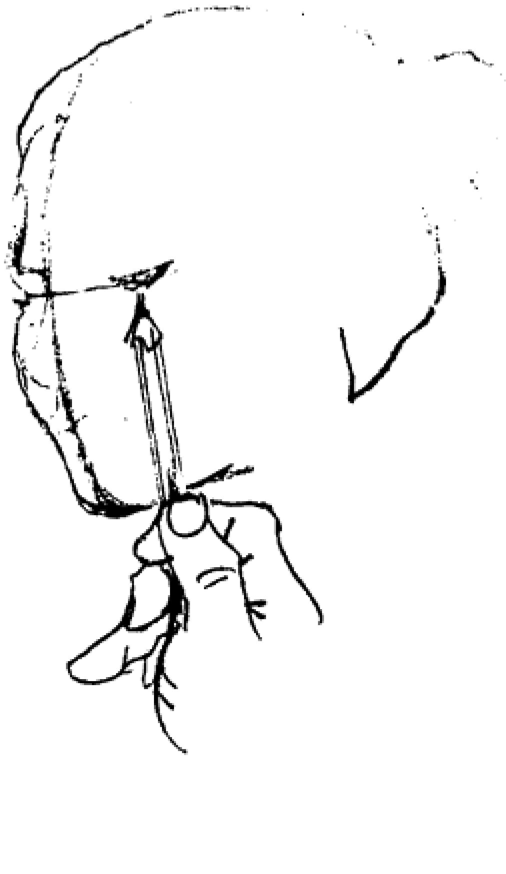
尽力寻找从45度角观察时的中轴线位置。它的位置取决于头部所转的角度。



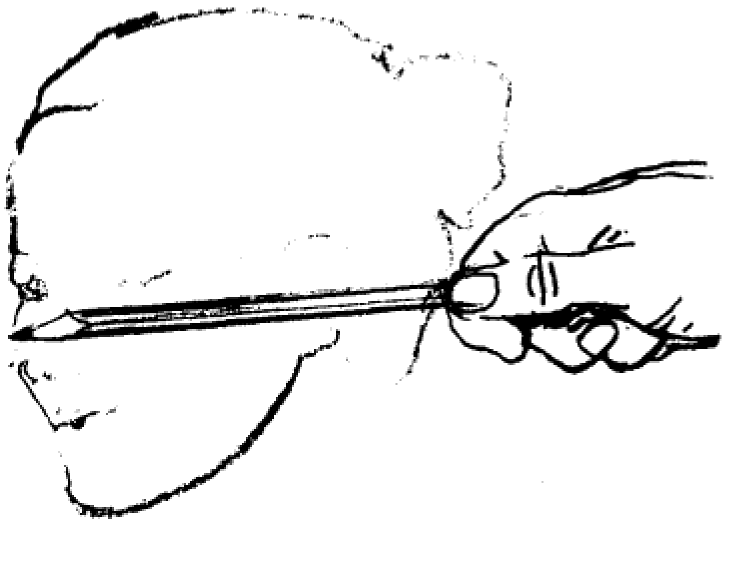
45度角观察

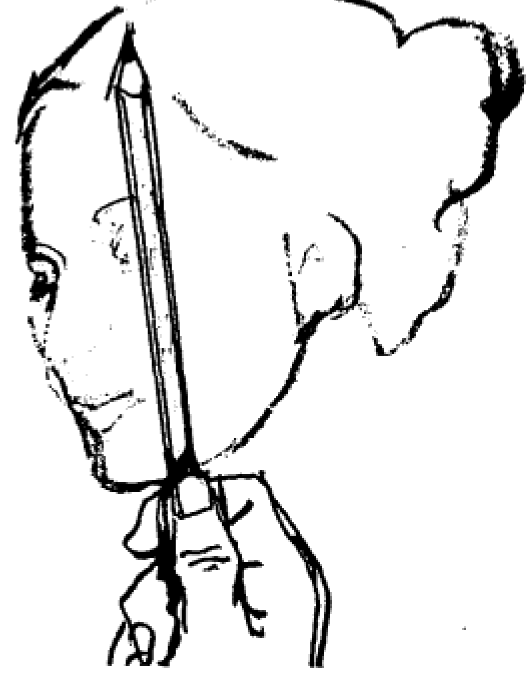
从45度角观察作画所需要的测量方法，有许多和从正面观察作画是一样的。不过，也有一些变化值得一提。

从正面看时，头部大体上是个蛋形，即上下的长度比左右的宽度来得长一些。然而，随着头部转向一边，后脑勺的部分就越多地显露出来，到完全是侧面时，前额到后脑的距离与头顶到下巴的距离就差不多相等。学生们常常会把后脑削掉，除非他们很仔细地进行对比测量。还有，一定要测量从眼睛到下巴之间的距离，把它和从眼睛到耳后之间的距离进行比较。



看瞳孔和嘴角如何成一线。

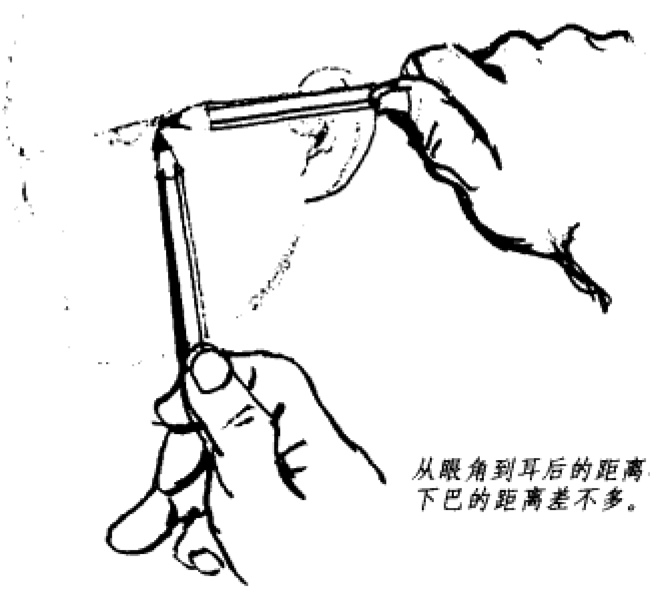




比较头部的长度和宽度。



仔细画出鼻子和面颊之间构成的圈围形状（图中阴影部分）。



从眼角到耳后的距离与从眼角到下巴的距离差不多。



两只眼睛的形状有所不同，特别是从45度角观察时。

因为脸是朝向45度角方向，所以中线——脸部各部位以它为轴线对称排列——就会如左图显示的那样，更靠近其中的一边。这就意味着脸部各部位都要朝那边移动。于是鼻尖就接近了后面的脸颊。它们甚至有可能相切，但不管它们之间的关系怎样，它都能够显示头部转动的角度。鼻子和脸颊的交接处也产生了一个圈围形状。记住："圈围形状也要画下来。"在这个例子中有几个圈围形状。鼻尖到眉毛之间有一些小的形状，鼻子和下嘴唇之间还有一小块脸颊。花时间仔细把这些形状画出来。

在45度角观察作画中，眼睛之间的距离就不是一只眼睛的宽度了，两只眼睛的大小形状也会有明显不同。回想一下我们在第一章中对眼睛的讨论，就会记起来，后面的那只眼睛要更小一些，张得更开一些。

从这些例子中可以看到，学生有一个很普遍也很严重的问题，那就是把嘴画得太偏了。如果嘴的中部与鼻子的底部不在一条线上的话，那么脸下部的所有部分都可能会画错。中线的作用就是把这两点连在一起，这样就可以画出嘴部线条。颜色深一些的那根嘴部线条更为重要，要先画，并且可用它做参照，定出嘴唇的位置。



注意颈部没入耳后的确切位置。

仔细观察鼻子／嘴部成线。



嘴部太靠右了。



嘴部太靠左了。



鼻子与嘴部成线恰到好处。

设计3—E——45度角观察肖像

按照设计3—D中正面角度观察的步骤作画，只是要特别注意中心线的位置，这样才能正确排列面部器官。同时也要注意后面脸部圈围形状的大小和特征。



测量头发形状的高度和宽度。

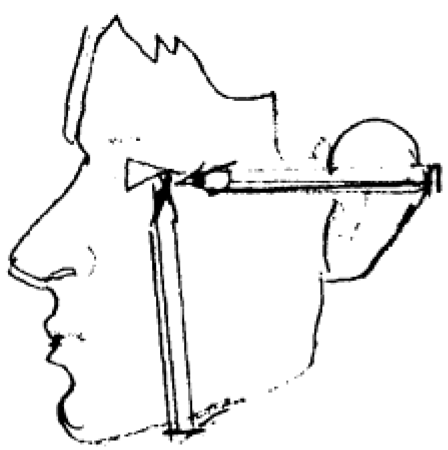
侧面

如果从侧面观察作画，我们就把临界测量法集中使用在脸的前部。在这里，我们可以细化模特的个体特征。同样，先花一些时间观察一下对象。作这项设计就一定得找个模特。如果自己做模特，即使用两面镜子也不行。

先用几根线条略微在纸上勾勒出头部。当然，从侧面看是找不到脸部中线的，因此，我们暂时不去考虑中点线。把精力集中在轮廓线上，它勾勒出的是前额、鼻子、嘴部和下巴。我建议根据观察作画。经过测量和成线以后，也还要准备进行大量修改。

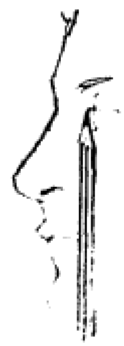
在这种情况下，有一种很有用的方法，那就是从鼻尖垂直做目测，看看鼻尖的上下方是否都有圈围形状，是否有一个很明显的鼻梁？前额的弯曲度有多少？观察一下前额和下巴的位置，注意看它们与铅笔大体平行，还是相交成一个角度？

画出下巴和头顶。找出中点，它应该在眼睛上或靠近眼睛的地方。画眼睛的时候，一定要注意它离鼻梁的距离要大过本身的宽度。



比较眼睛到耳后的距离与眼睛到下巴的距离。它们的长度应该差不多。

嘴部线条通常的位置是在鼻子底部到下巴之间的三分之一处。通过测量来确定。从眼睛前部做一条垂直线可以确定嘴角的位置。从鼻子底部画一条垂直线。嘴唇是否突出在这条线之外？如果不是，它们凹进去了多少？用同样的方法检查下巴的位置。还有其他一些很细微的测量，如上下唇之间的相对厚度，眼睛到眉毛之间的距离，鼻缘的宽度。虽然我不希望你忘记使用自由笔势，但你所做的每一个测量都会对整体的精确度有益。



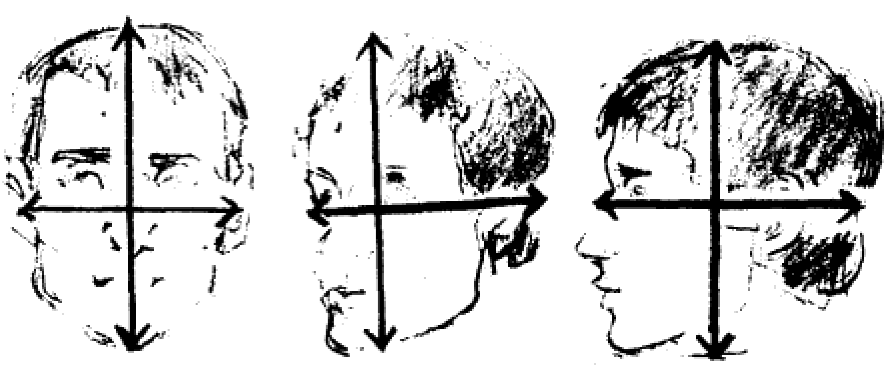
检查眼睛前部与嘴角的连线是否是垂直线。

还有一点很重要，那就是对待简单部位也不要随便，否则就会破坏在脸部关键部位所做的努力。现在就来看看头部的其他部分。前面我们提到，把后脑勺画得太小是一个普遍的错误。测量头部的长度，把它和宽度进行对比——包括头发部分——这样就不会削掉头颅的任何一个部分。一定要把头发部分画得足够大而且精确；通常它和脸部是一样大的。

还有就是耳朵的位置，要使得位置正确，就要把从眼角到耳后的距离与从眼角到下颌的距离进行比较，这两根线条是垂直相交的。要注意颈部，它稍微向前倾斜，与头部在后面的交点比在前面的交点要更高一些。至于宽度，可以把它与从眼角到下颌间的距离进行比较。



观察铅笔与脸下部之间的圈围形状。下巴与鼻子的底部是否在一垂直线上？



从正面看，头部的长度要比宽度来得更长。

从45度角看，头部的长度只比宽度稍微长一些。

从侧面看，头部的长度与宽度几乎相等。

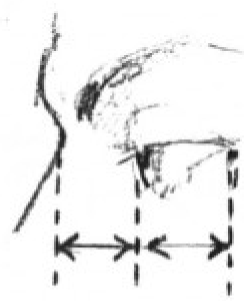


大多数的临界测量是用在前面部分。



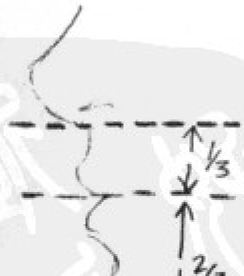


颈部与头部在头骨的底部相接。



测量眼睛前部到鼻梁之间的距离。把它与眼宽进行比较。





比较嘴部到鼻子的距离和嘴部到下巴的距离。

这是同一个模特，只是戴上了帽子，留起了胡子。

透视缩短观察头部

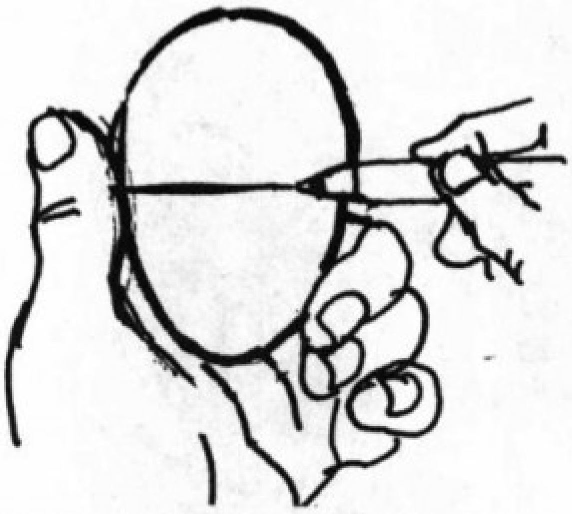
我们已经知道从末端向上看，头部的形状与比例会与从正面观察的大不一样（失真）。在这种情况下，作画比较困难，因为失真程度实在太大，以至难以接受。于是，初学者常常会改变他们所做的画，为的是使它们更“像”一些，但画出来以后，却又不像，因此他们颇为困惑。

如果相信我说的“根据观察作画”，就可以画出逼真的效果。如果不相信这点，我就讲讲第一次碰到这个问题时对我帮助极大的例子：蛋形头部。

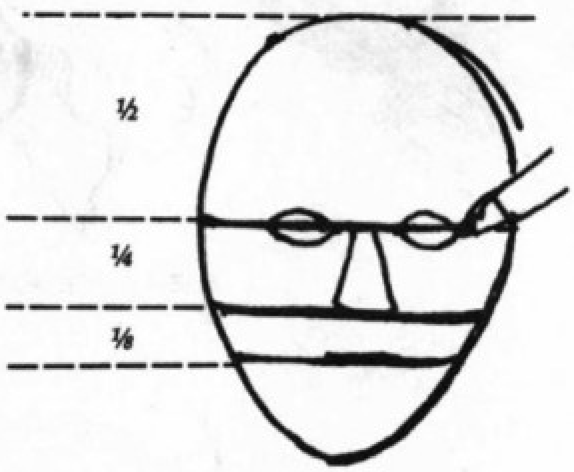
拿一个蛋，在上面画三条水平线，在这个蛋上，要画出眼睛、鼻子和嘴巴。眼睛的线条画在蛋的中部，鼻子的线条画在下半部分的中部，嘴的线条画在离鼻子线条下面三分之一处。在中线上画两只杏仁状眼睛，在眼睛到鼻子线条之间画一个楔形鼻子。在下面的那条线上画一张嘴。画上眉毛，这样可以定位耳朵。把蛋转到两边，在鼻子线与眉毛线之间画上耳朵。

如果你找一个人坐在离你5英尺的地方，让他不断低头、抬头，蛋也朝相同方向移动，你可以发现更多的信息。闭上一只眼，笔直举起蛋，摆在模特的脸边上。前后调整蛋的位置，直到它与头部大小一样。

从正面看这个蛋，会发现脸部各部位都显得那么均匀到位，所画的那些线条也都是笔直的水平线。把蛋倾斜一些，就会看到透视缩短的例子。蛋的一头向你倾斜时，面部各部位压缩起来，聚集到了另一头。注意看当模特的脸倾斜时，也会发生同样的情况。把蛋上前额的部位向你倾斜，让模特也这样做，你会发现面部各部位看起来都集中到了靠近下巴的地方。如果向后倾斜，它们就都集中到



使用蛋作为模型，在中点处画一条线。



在眼睛线条下面部分画一条中线，作为鼻子线条。在鼻子线条以下三分之一处画一条线，作为嘴部线条。画上简单的部位。

比较蛋和真实的人。



注意在这种透视缩短观察中，眼睛和鼻子的底部非常接近。

设计3—F——透视缩短观察头部

从透视缩短角度观察一个模特的头部并作画。头部向上抬或向下低都可以。同时使用观察和三种目测法作画。一定要找到中点的精确位置。要画得准确到位，观察到什么就画什么。使用横向成线以确保脸部器官环绕在头部。使用眼睛、鼻子、头发进行对比测量。用铅笔或炭笔作画，根据需要使用叠笔和擦拭。作画时间至少一个小时。

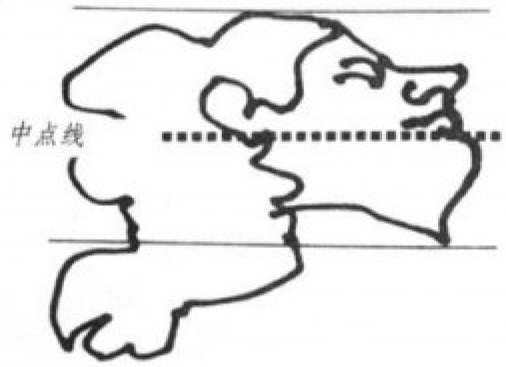
了靠近前额的地方。倾斜得越厉害，面部各部位就弯曲得越多，这表明了它们本来的形状具有环绕性。

虽然头部倾斜时它们的形状改变了，但耳朵作为枢轴点还保持在原来的位置上。不过，当头部向下倾斜时，它们的位置就显得比眼睛更高，头向后倾斜时，就比眼睛更低。

用蛋做模型可以很好地使你明白用透视缩短观察头部，可以看到什么，但它无法表现鼻子的突出、眼睛的凹入。要理解这些复杂的情况，我们必须要看人。当头部向下倾斜得比较厉害时，鼻尖可能会伸到嘴边，甚至与嘴重叠。听上去很怪，但你看到它时就能够理解了。如果头部向后倾斜得厉害，那么鼻子可能会伸到眼睛和眉毛上去。

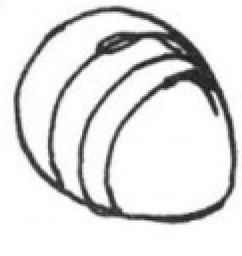
眼睛凹入眼眶又是另一回事。从上面往下看，眉毛靠眼睛很近，有可能盖住它们。从下面往上看，眼睛与眉毛的距离就拉大了，比从正面看还要长。

除非学生们能理解基本原则，否则他们往往很难强迫自己画出这样的形状和位置。以蛋为例，我们清楚地看到了从上往下，或从下往上看，各部位的位置是不一样的。如果在画人的脸部时，测量很关键，那么在画透视缩短观察的脸部时，测量就更是关键了。因为各部位紧缩在一起，公差就更小。不过，你现在应该能够不受常识的影响，运用目测法作画了。



注意下巴和耳朵在同一水平线上。





当头部向后倾斜时，面部各部位就聚集靠近顶部的地方。

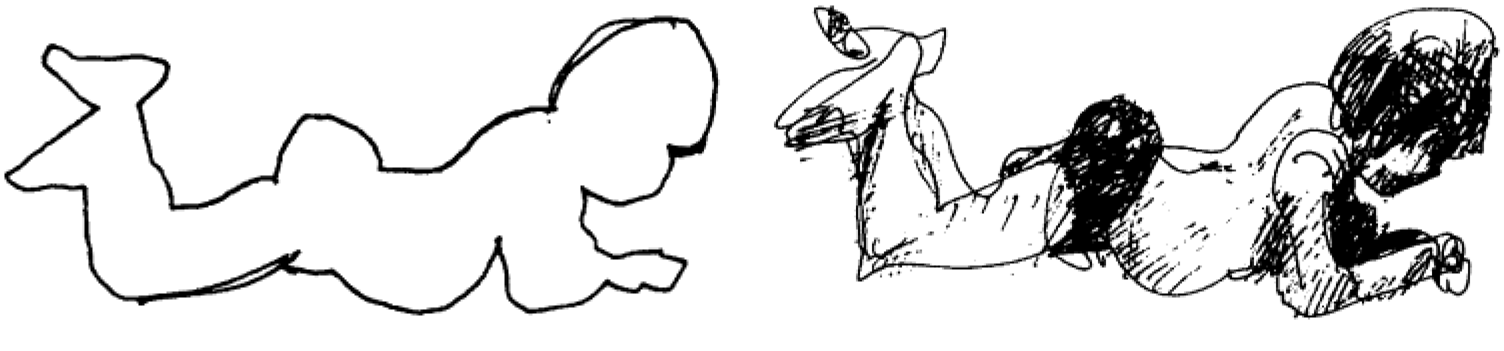
一定要把头发形状画得足够大。通常比脸部形状还要大些。







当头部向前倾斜时，面部各部位就聚集靠近底部的地方。



夸大“孩子”的比例，如鼓起的肚皮，摆动的背部，圆圆的臀部。

夸大比例





这个侧面很有迪克·特雷西的特征。我把它画得更为突出。

如果你对“精确到位”、“只根据观察作画”这类的话感到不舒服，我建议你时不时地从中脱离出来，夸大对象中重要的特征。还是要根据观察作画——只是夸张些。是圆的，就画得更圆。是方的，就画得更方。

我认为大多数人，不管是学生还是画家，应该更多地考虑如何让自己的情感通过手流露出来，而不是考虑怎样才是正确的作画方法。用这种方式，我们勾勒出自己动态的天性。而更大的目标还在于用表现自己观察力的方式作画。我们将在后面的章节中探讨夸大比例的其他一些方法，而现在我建议你在自由作画时，偶尔放纵一下，夸张一些。

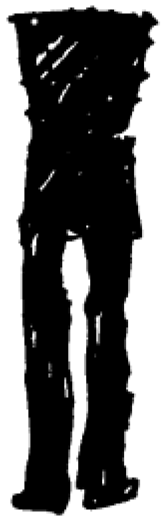


我强调了重而圆的形状。





各种夸大形状——





高个，长腿，方肩（电影导演约翰·哈斯顿画像）



瘦骨嶙峋

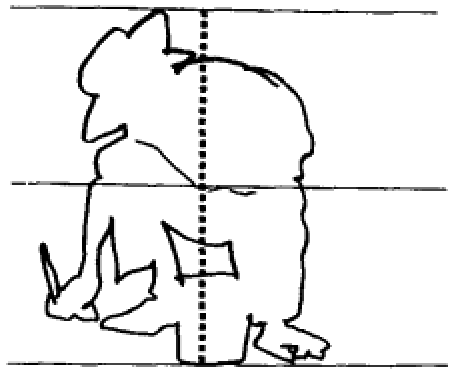
第三章比例：测量事物中的诀窍

* 目测。使用铅笔作为测量工具，把它举在面前，伸直手臂，闭上一只眼。测量笔尖与大拇指之间的距离。



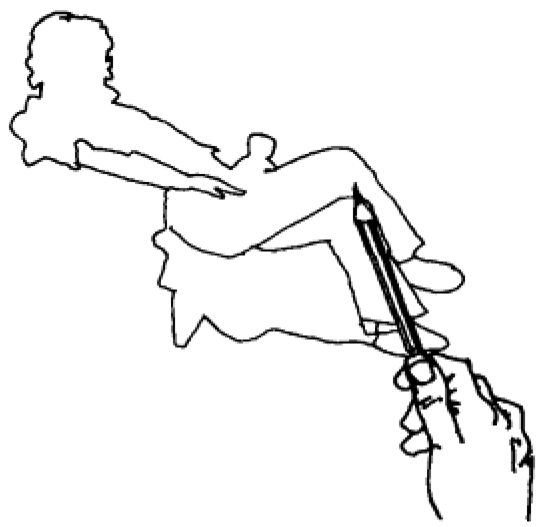
* 找中点。使用这种方法可以很快地对整体比例有所认识。它也可以帮助你在画纸上定位对象。

* 使用垂直线和水平线。把铅笔垂直举起或是水平举起，都可以定出线来，它不仅可以提高比例的精确度，而且可以提供姿态位置的信息。



* 对比测量。对象中不同的部位之间的关系要通过测量表现出来。特别要寻找那些长度几乎相等的部位。

* 透视缩短。物体的末端显露得越多，侧面就显露得越少。物体怎样摆，就得怎样画，即使在画的时候，看起来可能会失真。



* 临界测量。在作肖像画这类需要很高精确度的时候，测量就要更为精确，而且要多做测量。

* 夸大比例。寻找明显的特征强调突出。偶尔把对对象的情感与对象本身之间的交互作用表达出来，可以刺激作画才能。



设计自我评估

设计3—A——站立的人体

* 是否观察作画与测量作画交替使用?
* 画面是否从上到下占满了整张画纸?
* 是否使用目测法去找中点?
* 人物的中点是否在靠近画纸中间的地方?
* 是否给第二级中点定位?

设计3—B——蜷缩的人体

* 是否从简单勾勒姿势起笔?
* 是否使用对比测量法修正作画?
* 是否观察作画与测量作画交替使用?
* 是否至少使用两处垂直成线?
* 是否至少使用两处水平成线?
* 是否给中点定位? 画面是否占满整张画纸?

设计3—C——向后靠的人体(透视缩短观察)

* 是否选好透视缩短作画的观察角度?
* 是否根据观察画形状?
* 是否使用目测法找中点?
* 是否使用至少两次垂直成线和两次水平成线?
* 是否能够细致准确地画出头部形状?

设计3—D——正面角度观察肖像

* 是否对对象先有一个整体印象,并使用诱发词提醒自己对象的显著特征?
* 是否轻轻勾勒出整体头部形状,使用几根草笔线条表现面部器官?
* 是否找到中轴线,以使面部器官正确排列?
* 是否给中点线定位,并注意到它与眼睛的关系?
* 是否使用至少三次对比测量?
* 是否使用擦拭和叠笔进行细微调整?

设计3—E——45度角观察肖像

* 是否对对象先有一个整体印象,并使用诱发词提醒自己对象的显著特征?
* 是否轻轻勾勒出整体头部形状,使用几根草笔线条表现面部器官?
* 是否找到中轴线以使面部器官正确排列?
* 是否给中点线定位,并注意到它与眼睛的关系?
* 是否使用至少三次垂直成线和三次水平成线?
* 是否使用至少三次对比测量?
* 是否对后面的脸部仔细观察,并画出圈围形状?

设计3—F——透视缩短观察头部

* 是否在作画中同时使用观察与测量?
* 是否细致精确地定位中点?
* 是否只根据观察到的作画?
* 是否使用水平线条,以保证面部器官环绕在头部上?
* 是否在对比测量中使用眼睛、鼻子和头发?
* 是否耐心精确地勾画脸部形状?
* 是否特别注意鼻尖的位置?
* 是否使用擦拭和叠笔进行细微调整?



光与影可以使画面任何物体表现出三维形态，即使是像埃德·莱因哈特所作的这些抽象形态也不例外。

第四章　　光的效果

映射·造型·处理边缘·分析光·夸大氛围·合并形状·用光设计

作为画家，我们都希望观众能够从作品中分享到我们的经历。为了达到这个目的，我们部分地是通过重现对象的光感、深度以及表面来刺激观众的感官。观众知道自己在看一幅画，但同时又能感受到实际对象的存在。科学家和哲学家们的工作是驱除幻影，而画家要做的却是制造、保持幻影。这是我们的工作。

在所有的幻影中，对光的重塑是最吸引人的。因为我们的感官和情感体验中无处没有光。我们所获取的大多数信息来自于视觉。光也是意识的隐喻——我们“看见了光”（意思是“明白了”），我们“把光洒在物体上”（意思是“清楚明白地显示某事），我们“被点亮了”（意思是“受到启发”），我们“模糊地看”（意思是“对某事物持怀疑态度”），我们有“黑暗”的情绪（意思是“心情不好”）等等诸如此类的比喻用法。

光的效果有一个极妙的特征，那就是如果我们仔细观察、精确作画，这种效果不难产生。认识到光与影是协调一致的，这对我们会有很大帮助。一旦明白了光影图案（称做l/s图案），我们就可以作出光的效果了。

本章将学习如何运用光影图案逼真地作出造型，除此之外，还将学习如何使用照明和光的特性来营造和夸大氛围。最后，我们还将讨论光影的形状及其在巩固、丰富作品图案特性方面的作用。

营造光的效果实际上就是要敏锐地观察形状、色调和边缘。注意看罗伯特·巴克斯特这幅作品中的光的“部分”。



映射

光是一种虚幻的事物。它有时闪耀眩目，与它投射产生的影反差极大。有时，它又显得柔和，弥漫整个房间。要学会画不同风格的光，就首先要对它的图案有所了解，而后还要懂得这些图案是如何起作用的。对光的图案的了解可以通过一种方法达到，我把它叫做映射。

在使用这种方法时，要把所有的光和影都分解成具体明确的形状，就好像地图上的各个区域一样。同时也要在每个形状之间设定界限。即使影不明显，也要定出界限，必要的话，可以随意定。这样，就做出了一张有结构的映射图，并可以此为起点，开始后面的修饰作画。

映射美在速度。从例子中可以看到，映射图案都有意作得简单，无意注重细节。有时可能只有两个形状，一个是亮的形状，一个是暗的形状。而有时，视光影对对象的作用，可能会在映射图中出现 8 到 10 个形状。

映射无须理论，也无须练习，马上就可以使用。不过，刚开始，应该只把它运用在光较强烈的地方，比如直射的阳光。随着以后用得越来越顺手，就可以把它运用到更多的地方。快速勾勒出来的映射本身就是一幅画，也可以是作更为详尽的画的基础。在后一种情况下，映射线条应该要画得轻一些，但不管是哪种情况，果断、清晰都是非常重要的。

在画素描时，我用一个小技巧来区分硬边缘和软边缘。对硬边缘，我就在边界线处止笔。而对于软边缘，我则用锯状线条滑过边界线。如果使用铅笔作画，就用中色调和黑色调来画映射。



映射把形状分割成有明显界限的光的部分和影的部分。



人体移动时，映射形状的数目和性质也发生变化。





画面上是一组映射形状（取材自照片）。

光的逻辑

我们建议用一种混合技能来学习画光。映射是一种凭感觉作画的技能。要理解我们所观察到的，还要把光影图案作为一种概念上的对象看待。

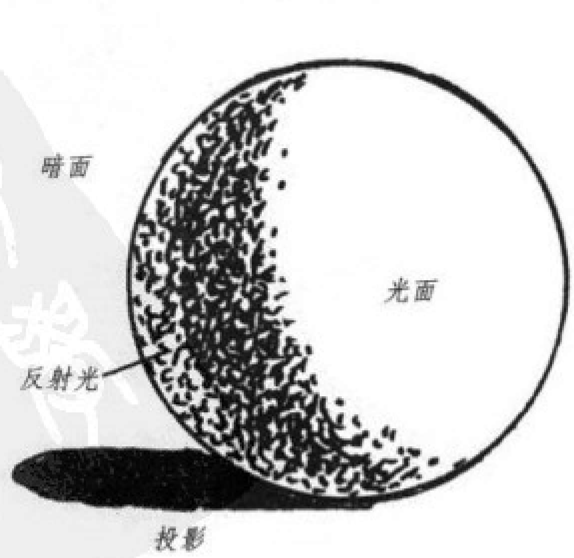
虽然光如何落在物体上是非常细微而且复杂的，但它的逻辑性和一致性却是不变的。它的逻辑性可以简单描述为：当光射在一件三维物体上时，会产生出亮的一面、暗的一面以及投影。如果仔细观察，还会发现在暗的一面色调也不均匀。从其他物体发出的反射光投射到了暗的一面。用下面这种方法来观察这四种光的基本要素——亮面、暗面、投影和反射光。拿一个柚子或一个浅色的球放在白纸上，离台灯10到12英寸。打开台灯，观察光的图案——亮面、暗面、投影和反射光。这些要素构成了光影图案。如果要映射出这个图案，就要给这四个部分定出边界。移动光线再观察，会发现，四个部分依然存在，只是形状发生了变化。只要有强光，就有这四个部分。

继续移动光线，同时眯起眼睛。你会发现，亮面与暗面的交界处是软边缘，与投影部分更为明显的边缘相比，这里从亮到暗的转变是逐步进行的。光就是这样投射在圆形物体上的。反射光使得暗面中有部分略微发亮，特别是在靠近外形边缘的地方。这对画出三维效果有很重要的作用，因此一定要注意。

了解光影图案的有利之处就在于它是理解光影图案的基础。它不是作画规则；它是观察规则。它与映射一道使用，就可以对付复杂的问题。



观察光影图案的一个简单设置。



光的造型

设计 4 — A ——三种映射作画

这个设计是要作三幅站在户外的模特受强光直射的画。在每幅画中，先将人体的大体形状快速勾勒出来。而后，映射出光和影的形状图案。眯眼可以使光影图案变得简单。像画地图一样清晰地画出这些形状的轮廓。使用浅色、深色或中色调填充这些形状。最亮的部分就留着空白，不要着色调。从三个不同角度画三种不同的姿势。每种姿势保持5分钟。作画工具不限。

画物体上的光不仅需要仔细的观察，更需要娴熟地使用控制笔势。现在你先把这个部分看一遍，接下去再一步步地跟着我作画。

映射出受光投射的柚子，把亮的地方与暗的地方分出来，填充进暗色就可以了。

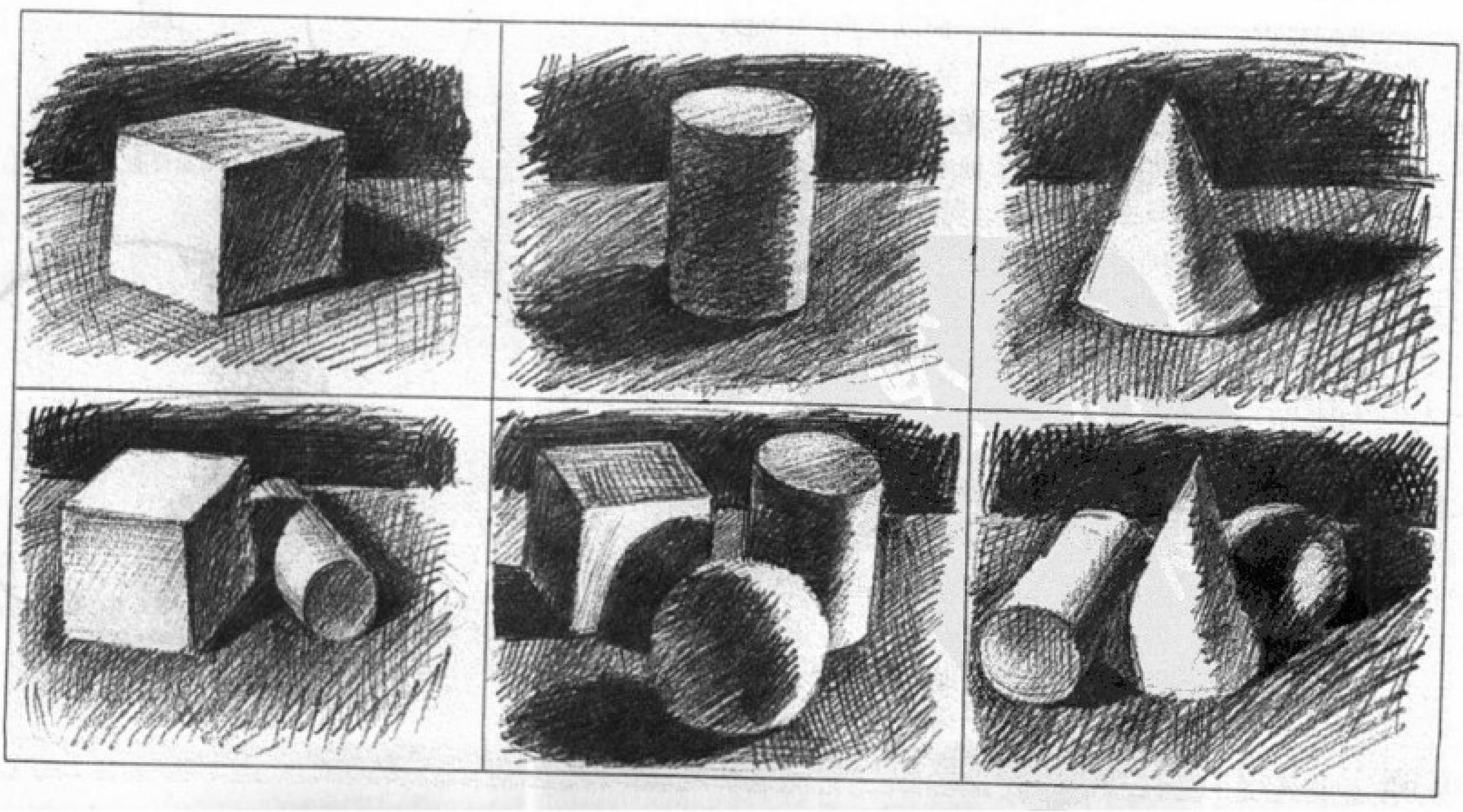
然后有条不紊、一步一步地把柚子画出来。同前面一样，先轻轻画一个映射，只是要慢慢画出色调。在亮面与暗面过渡的地方，线条要淡，不可太硬。把反射面上方的阴影部分颜色加深，反射部分就表现出来了。要使反射部分的色调恰到好处，细心的观察是必不可少的。它没有亮面那么亮，也没有阴影面中其余部分那么暗。把最暗的色调留给投影部分，尤其是与柚子的底部边缘连接的部分。投影部分的边缘可能要比柚子本身暗面部分的边缘还要来得明显一些。最后，填入桌面上方的背景色调。它与柚子的相接处应该是明显的硬边缘。

退后观察自己的作品。看看光影图案中的四个基本要素有没有，光面与暗面之间的过渡是否柔和，反射部分有没有，投影部分是否更黑，背景与柚子连接处的边缘够不够明显。如果这些都已经把握住了，那么这个作品就是一幅非常好的三维光影图。

其他基本形状上的光

任何形状上都会产生光影图案。只从光的角度考虑，柚子和砖块的区别仅仅在于边缘不同。柚子暗面上软边缘与砖块有棱有角的

投射在简单形态上的光的改变所产生的效果。



平面完全不同。这是非常明显的。而反射部分的区别就没有那么明显了。在球形物体中，我们可以看到反射光集中在靠近投影部分的底部边缘处。立方体的情况也是一样。暗的平面上与亮的平面靠近的地方是最暗的。我是这样记它的：面与面交接的地方区别最大。

塞尚把球体、立方体、圆柱体以及圆锥体称做四大基本形状——自然中的一切都是由这四个基本形状构成。如果你还不熟悉画光，那么把这些形状放在一起，在强光下作画。下面有一些例子。你可以用装清洁剂的罐子作为圆柱体模型，在标签外包上纸，避免影响视觉。圆锥体可以用白纸粘贴而成。而立方体只要用一块木块涂上白漆即可。

在我们所画的物体中，这些形状以各种各样的姿势出现。房子基本是立方体，树干和树枝是圆柱体，而大山则是圆锥体的变形。甚至连人体都可以看做是一系列的圆柱体。画基本形状上的光可以帮助你搞清楚光影图案，对以后画复杂的物体大有裨益。

我曾经提到过，画光最好的方法是分两步走：先想想光影图案，而后画映射。比如画人的头部，我就先把它想像成是一个蛋。我知道脸部的诸多复杂图案与蛋的表面完全不同，但仅仅出于简单的缘故而想到用蛋。我要搞清亮面与暗面的划分。这是第一步。有了这个简单的形状固定在脑海中，我就可以边看头部，边把轮廓画出来，同时区分出由眼窝、鼻子、面颊，还有嘴唇产生的光与影的部分。我也时时使用眯眼法，以使物体简单一些。整个过程只要用一二分钟的时间，而它却能为后面的步骤打下基础。

设计 4 — B ——光与形态

找三个简单形态物体：柚子、硬纸盒和一个类似咖啡罐物体。把三个物体随意排列摆在地板上或桌子上。在物体的左边放一盏有强光的台灯。灯要亮，可以在物体上产生明显的光影图案。

作画工具不限，画面大小不限，只要细致表现出物体。特别要注意阴影投下的样子。使用亮和暗的形状以区分每个物体的形状。一定要表现出光影图案的所有要素：亮面、暗面、投影和反射光。准确描绘出硬边缘和软边缘。物体外形不要留有任何的字母、记号或装饰。作画时间 40 — 60 分钟。

设计 4 — B 补充

调整光的角度，然后就同样形态在同样的位置再做一幅画。



投影部分通常都有相当硬的边缘。这些更柔和的阴影表现了形态的波动性。淡化铅笔画或炭笔画中的边缘的一种有效途径是，使用手指或铅笔头擦抹边缘。

硬边缘与软边缘的处理

“边缘”这个词给人的感觉就是明显，有界限，比如桌面的边缘。但是在作画中，边缘指的是任何两个形状的交界处。它可以是像桌子的边缘一样明显，也可能是像雾中的人物一样模糊。一幅色调到位的画，就主要表现在能将两种边缘处理得很好。

上学的时候，我总是喜欢在笔记本上画二战时的飞机。通过临摹朋友的画，我学会了使用描影技巧，使飞机画得更为逼真。不管是什么形状，我都加深外部边缘的颜色，而后越往内部，色调就越淡。我认为要是没有这样详尽的描画，是不可能作出完整的画来的。我非常喜欢这种效果，并且在所画的任何物体上都使用这种方法，不管是脸部，还是人物，或是动物。那时我没有意识自己所用的并不是在描影法，然而这还是培养了自己的控制笔势。一段时间后，我学会了如何不假思索就把硬边缘和软边缘画出来。掌握了手头的技巧，我就可以在以后更好地使用它。多加练习，你也同样可以达到这样的程度。

画硬边缘需要锋利的作画工具。一根有力的线条或单单是形状交界处的色调就可以表现出硬边缘。在边界明显处、形状变化处以及高对比处都可以使用硬边缘。软边缘表现出来的是不太明显的边界、柔和的过渡形状以及低对比的部分。画软边缘需要的是淡化的技巧，如交叉阴影线法、边线画法、擦抹法等。软边缘实际上是有明暗坡度的色调，因此画的时候就需要花一点时间和耐心。

一般情况下，光越强烈越直接，边缘就越深越明显。在作画中可以把这种现象加以利用。如下图中，光照亮了胡桃的上部分，而随着光的减弱，下部分就淡化了。你可以把它视为一种聚焦法。刻



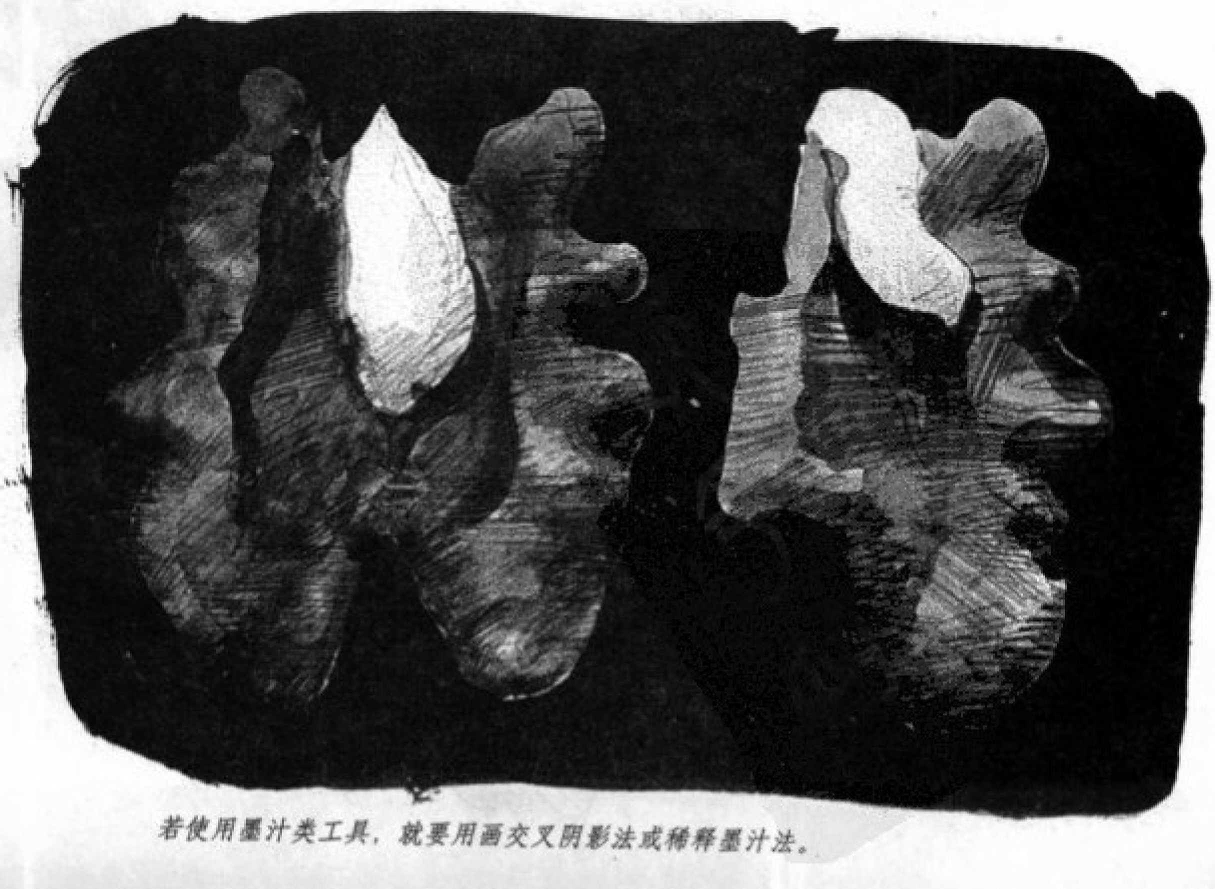
对比需要的是注意力集中。在尤尔·布林纳的光头周围产生的暗色形状引人注目。最明显的边缘在头部和肩膀上被光照亮的部分（在好莱坞蜡像馆中画）。



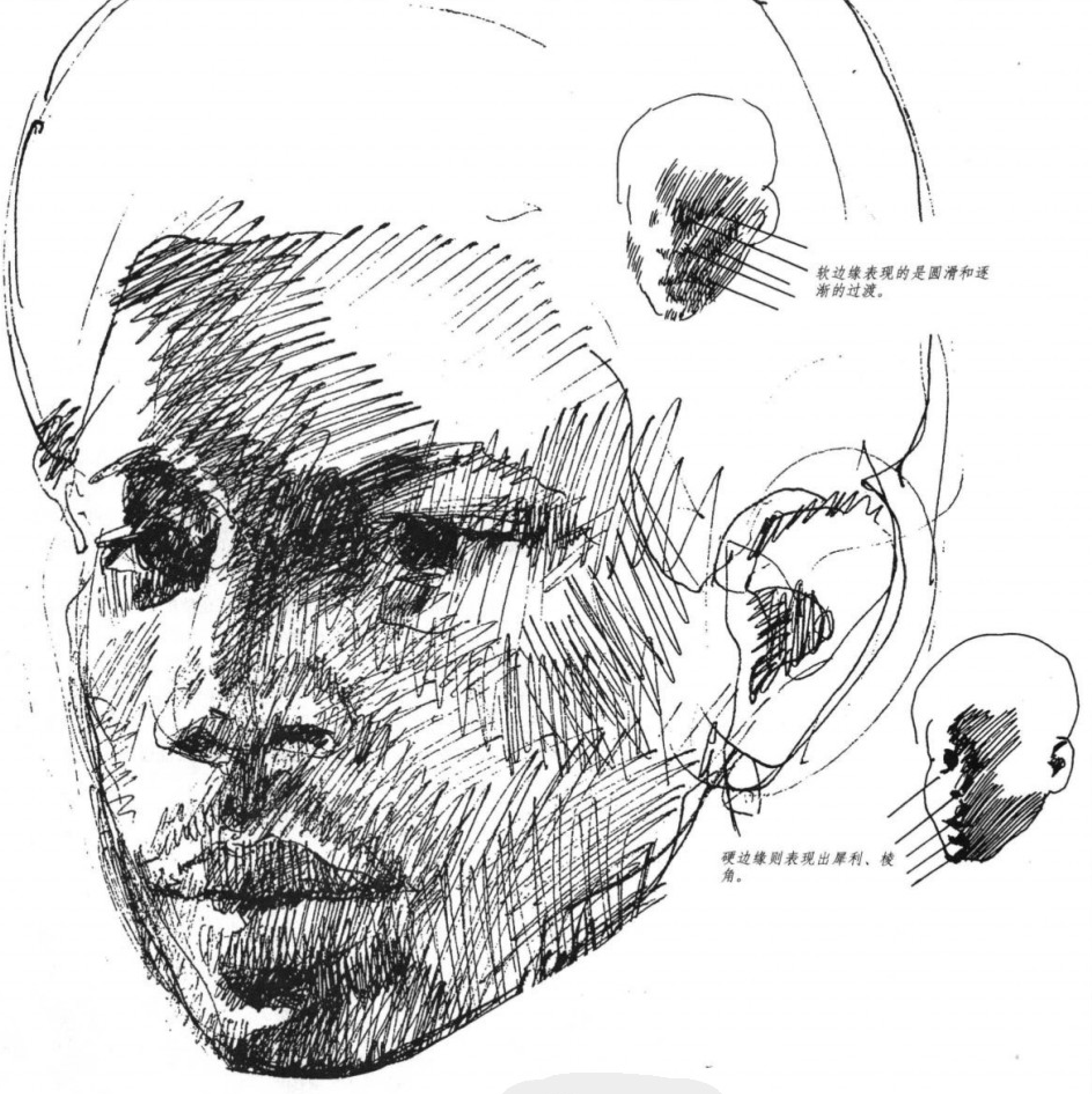
硬边缘



软边缘



若使用墨汁类工具，就要用画交叉阴影法或稀释墨汁法。



意使用这种方法，在你认为最为重要的地方强化这种对比，在你认为需要淡化的地方就弱化这种对比。

比如上图的这张脸就真正表现出了硬边缘和软边缘。硬边缘主要是在光强的一面，沿着骨架突起和明显皱折的地方。鼻子的软骨、嘴和上嘴唇的边缘以及脸部的外部轮廓都是硬边缘的例子。软边缘主要是在阴影的一面，如面颊上反射光的部分以及前额上弯曲的地方。两只眼睛的处理方法是不一样的。注意光面部分眼睛上的硬边缘和暗面部分眼睛上的软边缘。编排好这些对比，就可以使作品更为丰富，更为漂亮。

设计 4 — C ——强光效果下的头部

画一个从45度角观察的头部，在头部的一边放置强光。使用第三章提到的目测方法构建比例。轻微映射出光影图案，而后耐心搭配对象的色调。要画好边缘。要把那些明显、坚实边缘和细微、不清的边缘清晰区分开来。在阴影部分的面部器官要淡些，而在光照一面的面部器官则要更为深些。找到阴影部分的柔和过渡，同时不断使用眯眼以保持强烈的整体图案。使用铅笔或炭笔作画。时间至少一个小时。

光源

当你开始注视光时，会发现一些令人兴奋的事。"明白某事"（字面意思"看见了光"）这个词组在这儿就可以用它的字面意思来解释了，因为当你把注意力从物体转移到光源时，你就的确看见了光（明白了情况）。它分成数个小片落在你所画的形状上。

光的性质取决于光源。在点着日光灯的房间中，作品产生的效果必然是平整的形状和柔和的造型。而如果是自然光从窗户中投射进来，产生的效果则是更为坚固的造型和更为强烈的对比。在作色调画之前先提一个问题：光源在哪儿？一旦找到了光源，就可以运用光的逻辑，而光影图案也就清楚了。

要理解光，就要想像它只来自于一个光源。通过柚子和一束强光，你已能够辨别出光影图案的四个基本要素。虽然光线几乎不可能只来自于一个方向，但为了简单起见，就当作投在对象上的光只来自一个方向。多次练习以后，就能感觉到主要光源的方向，甚至能够想像出光影图案。有了这样的知识，也就有信心把观察到的画下来。

让一个朋友面对你坐着，你拿着一盏灯在他的头部周围移动。首先把灯放在头部的正上方，观察光影图案，而后把灯向右移一些，注意图案的变化。继续按顺时针方向绕脸部移动灯，边移动边判断，哪些部分会是亮面，哪些部分会是暗面。把光源移到边上，再移到下面，观察产生的不同光影。接着再把光源移到头的后部。如果第一轮的判断有误的话，那么到了第二轮可能就不会错了。

这有一个小测验。看看是否能把下面四幅画中的光源来自何处选择出来：
a. 正面光源（光在正前方）
b. 背面光源（光源在物体背后）
c. 右上方光源
d. 右下方光源
e. 间接光源（光从各个角度均匀发出）

（答案如下）如果你答错了两个以上，就要好好练习，使用105页上介绍的对强光照射下的基本形状作映射画。
1.d　2.b　3.c　4.a



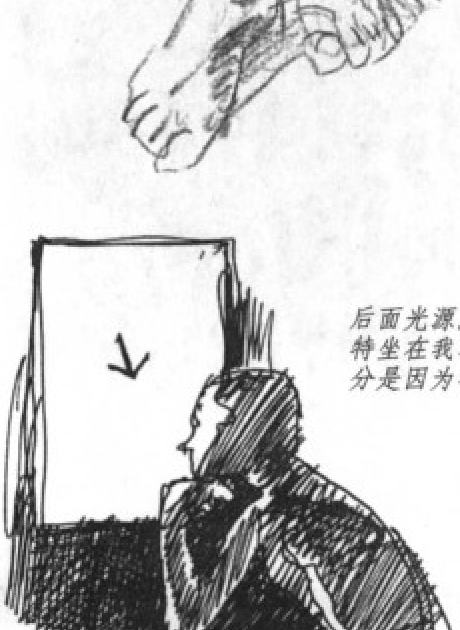




这幅画中，模特坐在窗户边上。



后面光源。在这里，我改变了位置，让模特坐在我与窗户之间。强烈的对比效果部分是因为我面对窗户。



设计4—D——光与氛围

模仿莫奈的例子，就院子或公园中的简单一景作画，比如在辽阔天空映衬下的一棵树的侧影轮廓。作画工具不限。对同一对象作三幅画，每幅画都要有不同的光的效果。要在不同时段表现同一物体，有以下四种选择，任挑其中三种：

1. 一个阳光明媚的早晨
2. 一个天色灰暗、乌云密布的白天
3. 一个暴风雨前夕
4. 黄昏

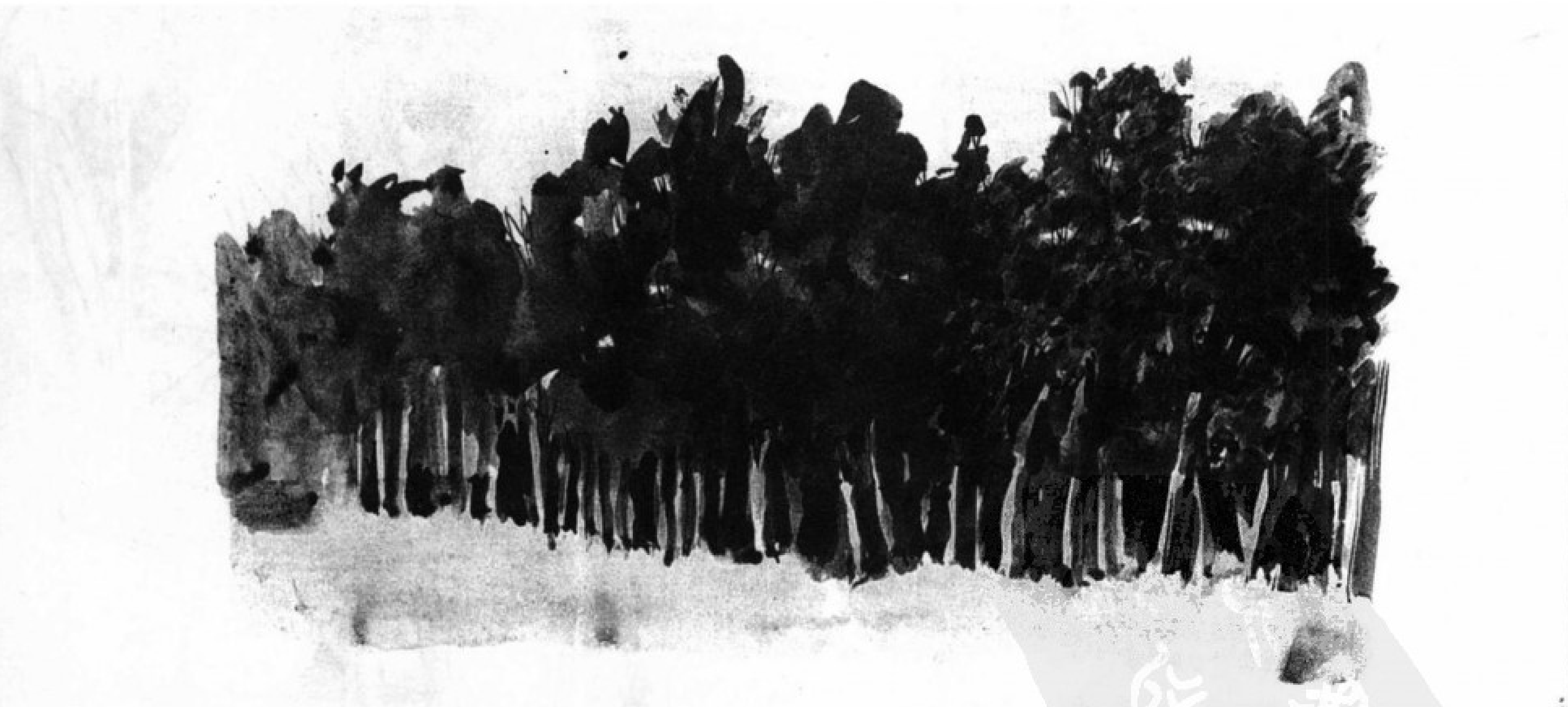
这个设计耗时颇长，因为需要等待不同光的效果出现。也许J. M. W. 特纳会在创作上带给你一点启示。据说，他为了画出暴风雨，而把自己牢牢地绑在小船的桅杆上。每幅画用45—60分钟。作画工具不限，但每幅画的作画工具要保持一致。

光的性质对氛围产生的效果

克劳德·莫奈曾于1890年作了一系列油画，画的对象是法国乡村的干草堆。这些油画非常相似但又不同，其中最大的不同之处就在于光的效果。油画中有的是在大清早作的，有的是在正午时作的，还有的则是在午后或黄昏时作的。有些景色是在冬日的阴霾之中画出的，而有些景色则是在强烈的日光之下画出的。对莫奈而言，画的对象并不是干草堆，而是光。在给朋友的一封信中，他这样写道："……我走得越远，就越发意识到……我所追寻的是瞬间，是在光的铺洒下事物的外在。"

光的性质能够牵动人的情感。在某些条件下的光可能会触发那些过于细微而无法用言语表达的记忆。有时，当我走在明朗的夏日阳光下时，会回想起在亚利桑那州凤凰城所度过的童年时光。阳光如此耀眼，以至极亮地反射到了阴影中去，这样的阳光也总让我回想起相册中那早已褪色的照片。

要体验光与氛围的一种好方法就是仿效莫奈，拿一个简单的对象作为载体，去观察光，去画光。这几页上的水彩画就是按照这个

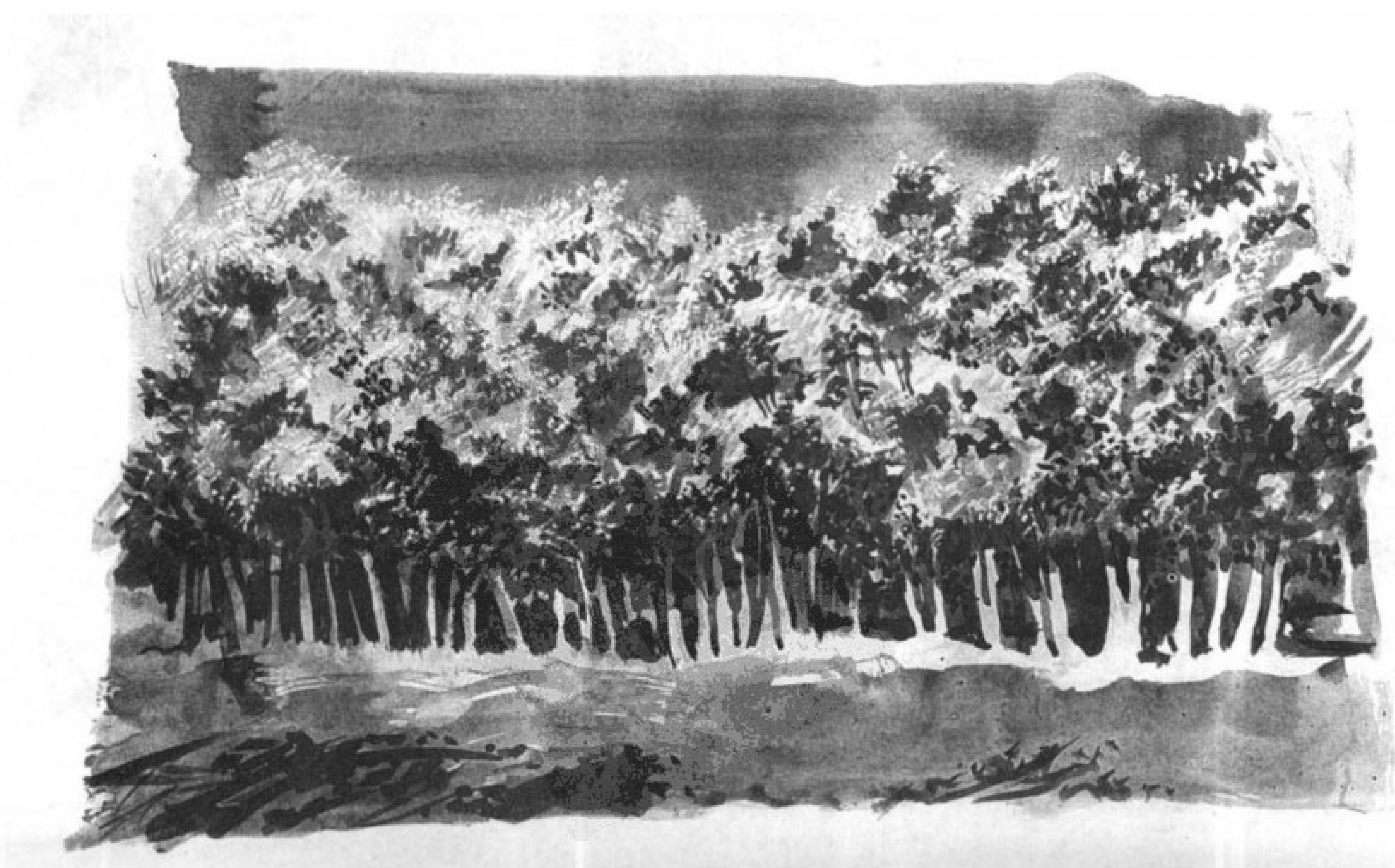


思路画下的。简简单单的一片有天、有树、有田地的景色是在一天中的三个不同时段画下的。第一幅画的是一个阴霾的下午，在其中几乎见不到什么光影图案。产生这样的效果是因为光线没有直接照射在物体上的缘故。树木只是一片平整暗黑的形状，跟剪影差不多。



第二幅画中，阳光充足的午后使得光影图案跃然而出。在左上方阳光的照耀下，树木显得特别交错斑驳。尽管总体上是一个森林的形状，但每一棵树都有自己的光面和暗面。而投影部分虽然也交错一起，但各自也有明显的特征。

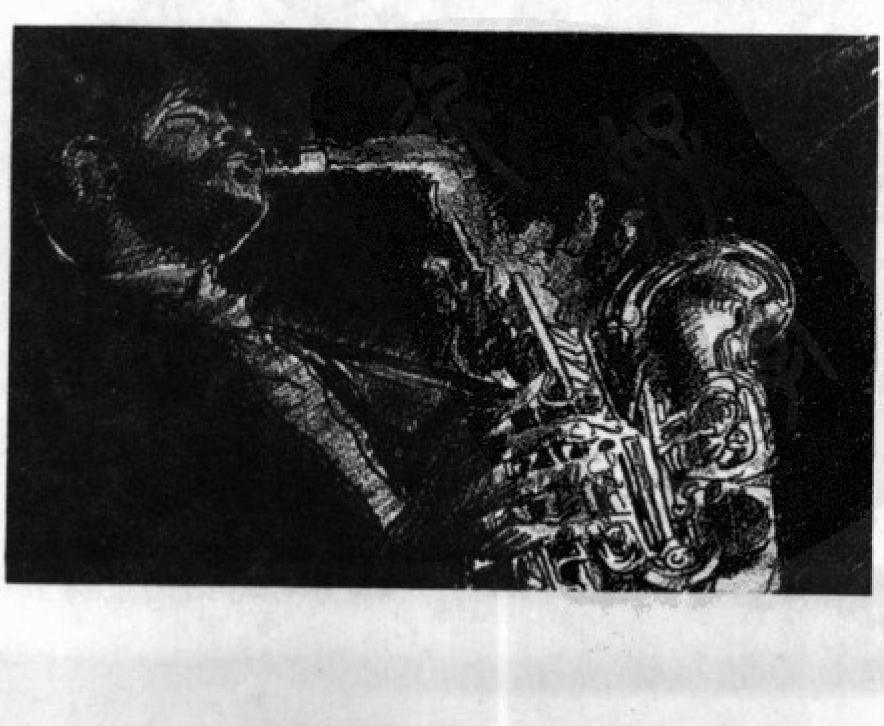
与通常的地暗天亮的样式不同，在第三幅画中，远处天空昏暗，阳光直直穿过云层，集中地落在了树与前景之上，表现出了一幅生动的景象。树叶上星星点点的光（用剃刀边锋刮出来的）则表现了暴雨前的大风。



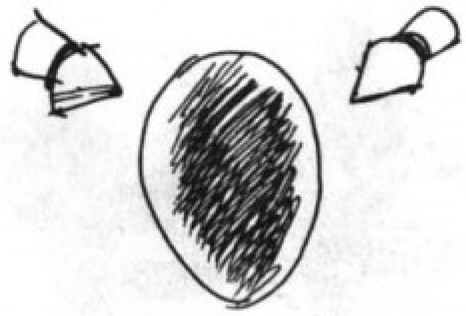


从下往上打的光源有很强的舞台效果。我们习惯在光底下看到的部分现在都在阴影中——下嘴唇、前额以及鼻梁。





有一种极端的背面光源形态，称做边缘光源，它产生非常强烈的效果（根据照片画）。



从两面同时发光的背面光源使阴影集中到脸的前部，这样面部器官几乎神秘地失踪。

用特殊的光影效果来渲染氛围

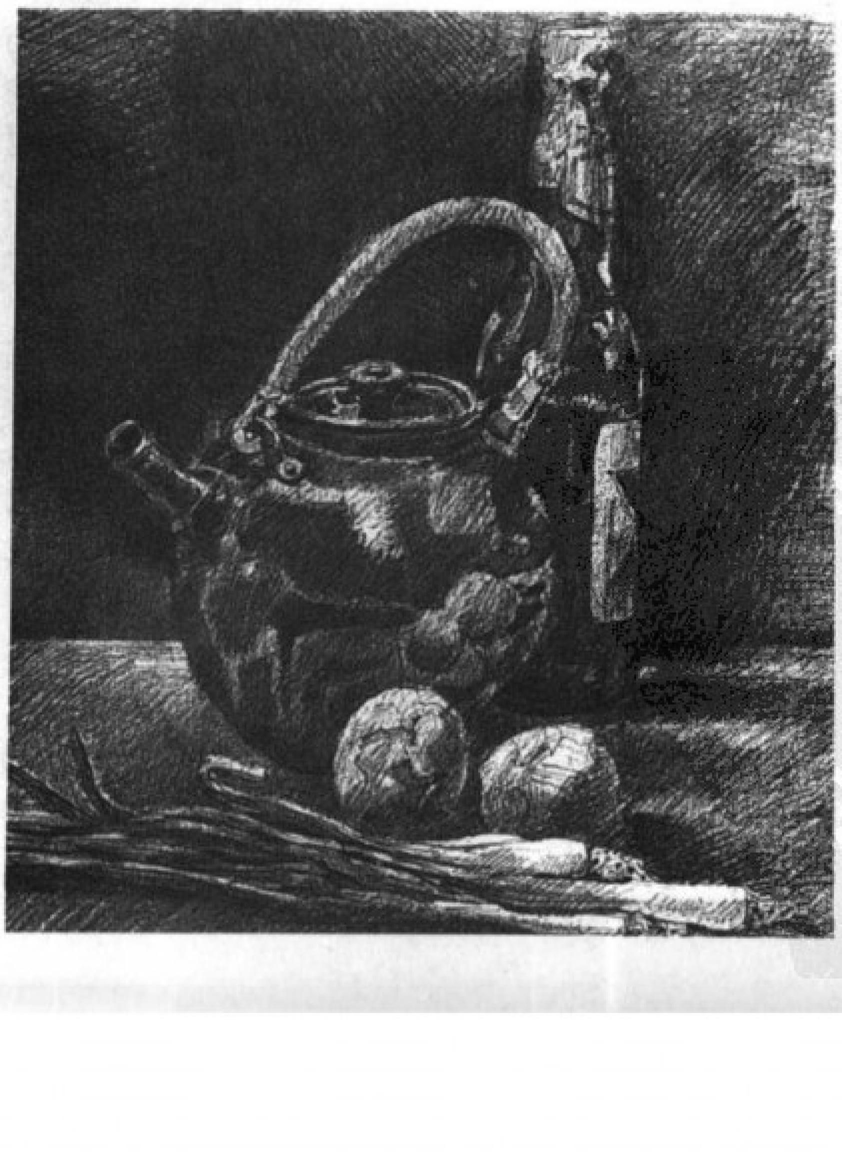
特殊事物对于学习特别有益。面对陌生、特殊的事物，我们不得不仔细观察，用全新的眼光去观察。因此我鼓励你在特殊的光线下作画。这意味着可能要将光源放在一个很低的角度或是对象的正上方。可能需要在烛光中作画，也可能需要用两束方向正相反的强光，还可能要让光产生的暗黑的阴影正好落在对象上。

通过制造各种特殊的光的条件，可以使自己熟悉起这些条件，以便将来碰到时能够记起来。在写生簿上，拿出几页来专门画特殊样式下的光。以特殊光线下拍的照片为模本进行临摹，就是一个很不错的练习。如果记住我们前面所讨论的那些规则，你会发现其实在特殊的光的条件下作画并不比在普通的光的条件下作画难。

* 问自己："光源在哪儿？"
* 找出光影图案：光面、暗面、反射光、投影。
* 在开始作画时，先用映射法，勾勒出这些部分。
* 用硬边缘和软边缘定出造型。
* 把最明显的对比留给最重要的部分，弱化其他部分的对比。



罗伯特·巴克斯特



《金尼的茶罐》。这幅画没有明显的突出部分，没有明显的对比，而是通过耐心、耗时地构建色调作成。由于几乎见不到纯白色，因此整幅画的环境就显得柔和、细致。



投影有自己的主见。

用投影来渲染氛围

我记忆最深的电影片段之一就是弗雷德·阿斯泰尔与自己的影子跳舞的场景。开始的时候，影子还一步一步地配合着阿斯泰尔跳舞，但奇妙的时刻出现了，影子突然转身，滑开，朝着阿斯泰尔相反的方向舞起来。在另一部老片《罗宾汉》中，埃罗尔·弗林与巴兹尔·拉思伯恩的决斗令人记忆犹新。城堡的墙上投射出的决斗双方的影子进行着你死我活的争斗，淋漓尽致地渲染出了决斗的残酷激烈。

这些场景都说明了，投影有其独立生动的一面，而不仅仅是对物体本身形状大小的简单重复。而在作画中，投影的这一特性非常有用，因为我们只要稍微移动、加深、拉长、扩大或重塑投影，就能够达到渲染氛围的效果。

观察一个投影，注意它与物体本身的特殊关系。当光从柚子正上方投射下来时，投影就紧缩成一堆，集中在球体的下面。当光移到边上，投影就扩展开来，成为一个拉长的椭圆形。虽然这两种都是柚子的投影情况，但后一种拉长的投影用处更大。伸展开的样子，更好大做文章。许多风景画家喜欢在大清早或是午后作画，而不选择正午，其中的一个原因就在这。

投影可以将它们经过的形状本质表现出来。右上方的这个例子是参照俄国导演塞盖·艾森斯坦执导的电影《万岁，墨西哥》中的一张电影剧照作出的画。棕榈叶的影子投射在人物身上，将这对情侣顺畅平滑地表现出来。条状投影不仅增加了画面的三维效果，同时也营造了一种热带氛围。日光、暖和、亲密、节奏以及悠闲都通过投影传递表达了出来。

到现在为止，我们谈论的还主要是投影的辅助和装饰角色。而实际上，只要稍微转化一下重点，鼓起一点勇气，就可以把投影变为主要角色。想像自己就是一个电影导演，而投影就是你所选的电影主角。它在你的电影中占据着主要位置。影子的主人——物体本身则不应该登台出演。影子的形状可能会清楚地揭示出物体本身，也可能要留给人们去猜测。

为了让影子扮演更为复杂的角色，就需要让它的戏多一些。这样当它投射到其他形状上时，就会吸引更多的注意力。无论是落在地板上，投在墙壁上，还是铺在凌乱的床上，投影不仅表现了自我，而且也将经过的物体表现出来。如果你想要做一个有难度的练习，可以尝试画出室内植物落在打字机上的投影，或是威尼斯百叶窗落在脸部的投影。

上面的这些建议仅仅停留在语言角度上。要真的去做设计，还需要你拿着光四处移动，寻找目标。当发现一个有意思的目标时，你就会明白它的作用。多注意房子中的隐蔽处。一件非常熟悉的物体也许会突然成为引起你注意的作画对象。记住要学会表现阴影的灵活流动的性质。



艾森斯坦执导的电影《万岁，墨西哥！》中波动的阴影（根据静物作画）。



过于强烈的阴影可以成为作画对象。

设计4—E——投影部分

作一幅或多幅以投影为重点部分的画——也许要等到正好一个阴影效果成为重点部分时才能画。如果没有等到这样的时刻，就需要在明亮的阳光下或用强光源照射物体，来创造一个这样的作画环境。使用左页上那些想法与提示。要记住投影部分本身是有明显形状的。也要记住它会把经过物体的特征表现出来。这个设计需要半小时到两小时。作画工具不限。

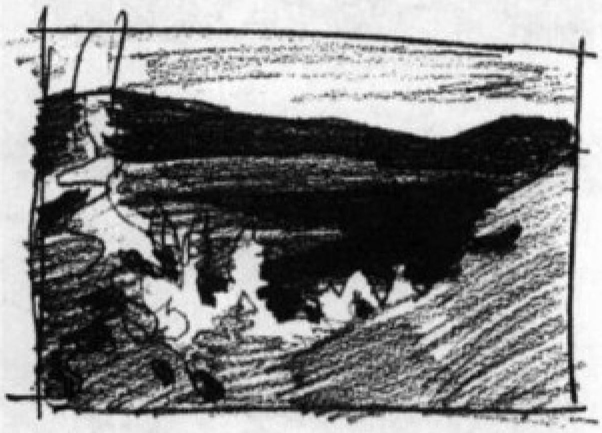
色调关系：作全色调画的方法

作全色调画是一件有益但颇棘手的事。色调是建立在关系基础之上的，也就是说，一个色调是在与其他色调作比较中才表现出深浅的。如果你只有一张白纸而没有其他的参照，那么就很难建立起色调关系。

初学者在面对下面这幅画中的风景时，常常会在动笔不久就碰到麻烦。户外作画的情形与这张照片的情形是不一样的，因为光源会移动，颜色更斑斓，连范围都没有限定。你会意识到这些困难。而且，天还很冷。

在轻轻勾勒出主要形状后，学生就碰到了如何画色调的问题。而且，影子随着时间的推移也在不断变化。下定决心后，画下了第一笔色调，但在画纸的白色参照下，就似乎显得太暗了。实际上，第一笔色调往往太淡，但由于纸上没有暗色来表现外部区域，因此刚开始建立色调坡度就很困难。





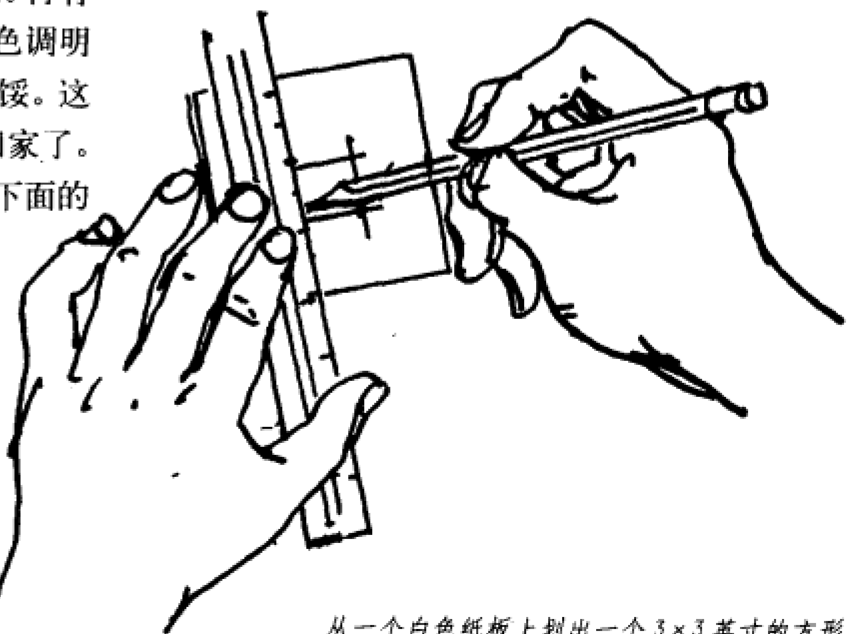


眯眼可以使对象色调减少到二三个，就如这张没调好焦的照片一样。只有几个色调，可以使构建简单的明度图变得容易一些。

还有一个问题就是思维定式。因为考虑到雪是白的，所以初学者在定造型时，总不愿给雪加上任何色调。然而，只要仔细观察一下照片，就会发现在雪景中几乎就没有纯白的雪。思维定式再加上色调定得不够深，就难以把这样一幅难处理的景色勾画出来。再有一个问题就是心太急。一幅完整的色调画需要耐心地构建色调明度。作画时基础没有打好，就急着要看到成果，只会令人气馁。这些问题一点点地混合起来，估计新手们也就差不多要打包回家了。

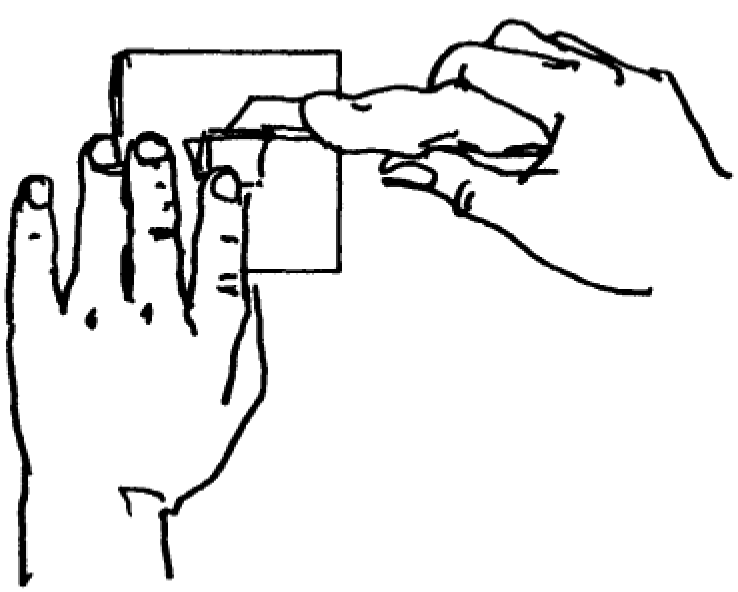
其实，面对景象万千的风景，你也不一定会措手无策，下面的五种方法就可以帮助你把问题简化：

1. 不要让画纸受太阳的直射
2. 使用眯眼法
3. 使用取景器
4. 作明度简图
5. 耐心构建色调



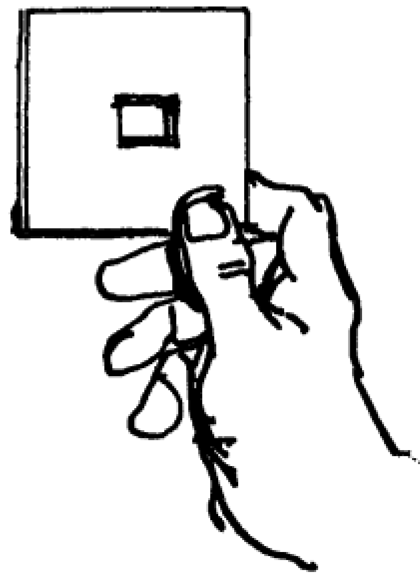
从一个白色纸板上划出一个3×3英寸的方形取景器。在取景器的中间裁出一个1×1.5英寸的小洞。举起来对准对象，透过取景窗，比较纸张的色调与对象的色调明度。

不让画纸受太阳光的直射，就可以减少因白纸反射而引起的强烈对比。这样眼睛也不会太累。眯眼法可以简化观察到的事物，对事物有个总览，而不是根据习惯一个部分一个部分地细看事物。使用眯眼法的时候借助取景器(在一块白板上挖一个长方形的洞就可以做成)，可以对色调有总体的认识，也可以把见到的光与取景器的白色加以比较。你可能会惊讶于色调竟会如此之暗。



运用眯眼法，就可以把色调分为三类：浅的，中等的，深的。把画纸的白色算作第四类：在作画时，这种色调用得并不多。然后根据这样的分类，制作一个色调明度简图。色调明度简图注释出这三类色调的一般分布状况。如果要在作全色调图上花一到两个小时，那么开始的时候先做一个明度简图，这样可以让作品更为逼真。

在开始正式作画时，把明度简图放在一边作为参考。这样在使用取景器时，就会想到全景，就会想到三类主要色调明度。使用眯眼法区分出这三类主要色调，然后使用半眯眼，这样可以把中间范围色调再区分开来。现在你明白应该怎样从一般到特殊进行这个步骤了吗？



最后，运用控制笔势勾画光影图案、硬边缘和软边缘，将更加细微的色调和细节构建出来。虽然说起来就只有一句话，但这个阶段却要花上整个作画过程的绝大多数时间。如果前面的阶段都做得不错的话，那么这个阶段就会只剩快乐，因为思想可以放松，而时间也会过得很快。不断地用“暗色”或“黑色”这样的诱发词来加强暗处。有疑问的时候，就使用取景器重新再作一次色调比较。不要在某个部分上画得太快，因为如果这样的话，其他部分有可能会与这个部分显得不协调。退后看画的整体效果。用画中的物体作比较，问问自己：“哪个更深些？哪个更浅些？”

本色调



光影图案



明度图案



根据照片作画

明度图案

观察到的物体上并不只有光影图案，有些色彩比其他一些色彩吸收更多的光。结果，红苹果就比黄柚子来得暗些，而海军蓝的汗衫也比褐色的裤子来得暗些。我们把物体的这种色调特性称作本色调或标志（色调和明度意思一样）。观察到的事物的全色调范围——明度图案——实际上就包含着光影图案和本色调。

下面我们就来看看这一结合体是如何运作的。假设要画一幅强光照射之下的人的头部。在第一章我们学过，把对象作为一系列形状看待，这样每一种形状就都有自己的明度：淡的，深的，中间度的。例子中模特有着白皙的皮肤，深褐色的头发。这就意味着脸部的本色调应该是浅色的，而头发的本色调就应该是深色的，如图1所示。

然而，由于强光的作用，对象的脸部和头发也有非常明显的光影图案，如图2所示。

本色调与光影图案混合在一起，就组成了明度图案。在图3中，我们可以看到这两种成分融合一体。

值得注意的事，虽然皮肤和头发都受到光的照射，但由于本色调的作用，因此头发的强光部分就显得没有皮肤的强光部分来得亮。而头发的暗面部分也相应地比脸部的暗面部分来得暗些。如果光的效果特别强烈、特别直接的话，这两个部分的明度看起来就一模一样，融合一体。如果光的效果不太明显、过于分散的话，光影图案这一成分就不起作用。

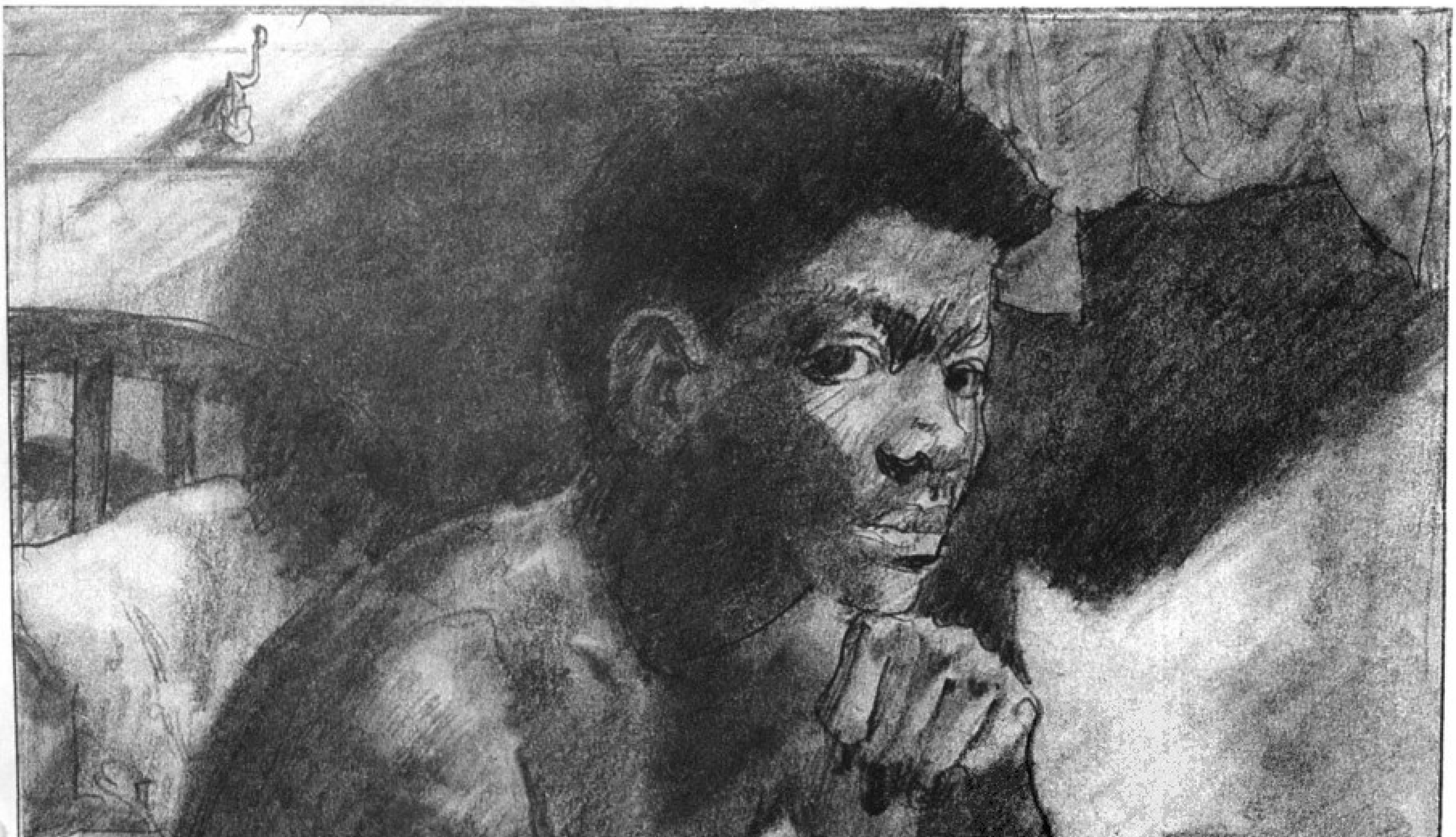
不管结果是明是暗，明度图案只是把对象分割成几个色调形状：浅色、深色和中间色调。我们根据明度图案把画拼出来。明度图案表现出了光影图案，但并不等同于后者。在某些照明情况下（比如，在天气不大好，或在日光灯下所发出的不强、间接的光），光影图案就无法辨别。这时，明度图案就只由本色调构成。光的强度越大，照射得越为直接，光影图案对明度图案的影响就越大。



光影图案



……加上本色调……



混合起来产生明度图案

根据照片作画

设计 4—F——合并阴影

模仿这几页上的例子，用自己喜爱的作画工具作一幅在强光直射环境中的人或动物像。找出那些可能将暗色本色调合并起来的地方，比如黑头发或黑衣服与投影的合并。同时也去找那些可以与背景的光亮部分合并的浅色本色调。在合并中，要消除两个形状的界限，使它们合并为一个更大的形状。画面上至少要有两处这样的形状合并。作画工具不限。时间 45—60 分钟。

光与影的合并

光的形状和影的形状，尤其是影的形状，可以作为连接成分使用。在右边那幅西班牙老妇人的画中，裙子的黑色和她身后影子的黑色合并一体，成为整体形状。你也许会认为在影子和黑衣之间建立起联系，是死亡的一种预兆。但当我在作画时，却没有去考虑这样的联系。我把它们连在一起，仅仅因为它们都是黑色，而我喜欢把形状结合起来，构成整体。

形状合并起来会产生连贯一致。在玩牌者的脸上，我们可以看到阴影形状把脸部的各部分连接在一起。它们就像小胶土一样，贴



在这幅背面光源投射的画中，大块的阴影部分从上而下表现出来，从椅子到人体再到椅子，在这些部分，人与椅子的区别被消除。

得到处都是，把分离的部分连在一起。与把面部表情一点一点画出来相比，这样的影子形状合并却可以使面部表情显得更为丰富。

在合并形状时，要打破事物的分界。左边这幅画上，后面照射过来的光使得男孩与椅子的界限变得模糊。有几处地方，他们之间的界限被相同的色调所打破而合并一体。男孩与椅子连在了一起。像这样的小小联系，即使非常细微，也能让我们体验到现实世界中所有的事物是如何天衣无缝地联系一体的。

记住合并的规则：把色调相同或极相似的部分连接起来。无须把整条边界都连接起来，有时只要连接其中几处就已足够。这就同颜料未干的水彩画上两个靠着的池子产生的效果一样。如果它们是分开的，即使距离只有那么一点点，它们也都保持着自己的独立，但一旦它们有所接触，就会马上融合起来。所有的水彩画家都知道，最漂亮的走廊中有些就是这种方法画出来的。



黑色衣服与背景阴影部分合并。



更大的阴影形状使得面部器官堆在一起。

光、影和图案

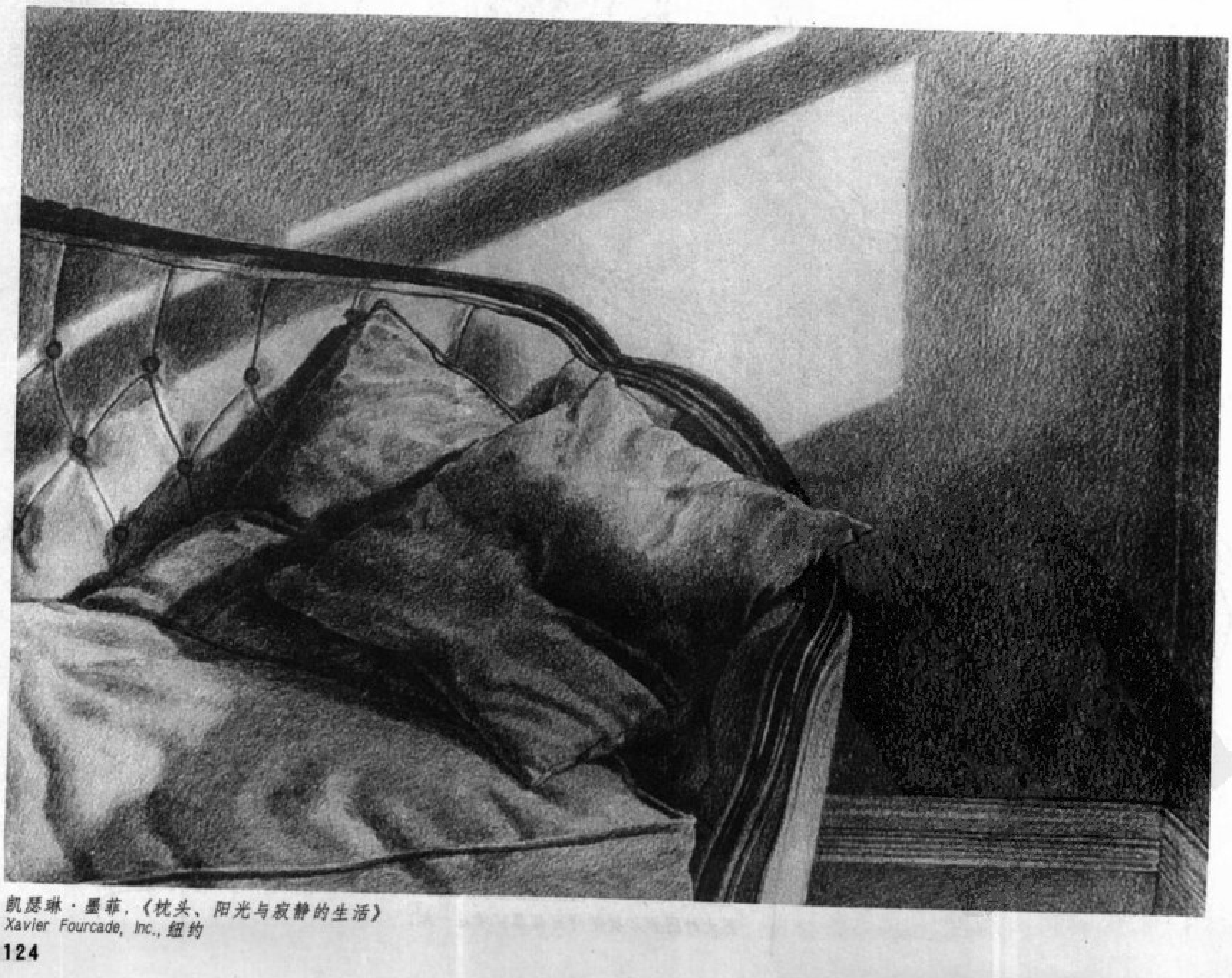
有一件事，是作为画家一定要做的，那就是能把物体放在一起构成图案，或是把已经存在的图案夸大效果。把观察到的事物转化成形状语言后，这就不难了。我们下面继续讨论第一章提到的形状意识。把眼前的每个物体都想像成是一个形状，而后把物体与物体之间的空间也想像成形状。这样，周围的一切事物就可以看作是一系列交错的形状。物体与空间就像拼图游戏中一块块的小片。再加上光与影的形状，要拼出图形就有好多的拼图小片——这些小片都是那么的引人注目，甚至于令人惊奇。

在作品《枕头、阳光与寂静的生活》中，凯瑟琳·墨菲所使用的光让观众注意到一个在画面上没有出现的物体——一扇窗户。如果画家要除去阳光的话，她可以画出像左边那幅画这样的作品，但那样的话，作品就会明显缺少些什么。而原作品的妙处就在于映在墙上的长方形的光的形状，以及沙发与枕头上的细微的阴影形状。在第一章中，我们把这些称作装饰形状，而我们也的确可以看到作品是如何因为这些形状的存在而增色的。

下页上的三幅画都是一战将领费迪南德·福煦的雕塑纪念画。看我的画时，可能看不出来这是他的雕塑，但这个雕塑雕刻的是士



光束穿过墙壁和沙发，在静态构图中产生了一种动态的斜线形状。



凯瑟琳·墨菲，《枕头、阳光与寂静的生活》
Xavier Fourcade, Inc.，纽约





兵们扛着这位倒下的将领。而我在作画的时候，强调的却是由正上方的光所产生的僵硬的图案。我没有按照雕塑本身的样子作画，而是强化渲染了阴影形状的暗色，在空白部分留下强光的形状，把这些形状分解成了起装饰作用的片片小块。

光与影以装饰形状以及形状合并的形式为图案服务。如果把两者混合使用，就可能使我们用崭新独特的眼光看待事物。开始时可能会放不开、不会像关注物体形状那样去关注光的形状，但如果你喜欢凯瑟琳·墨菲作品中映在墙上的那些光的话，就会很快克服胆怯，放开手脚。

福煦元帅的雕像画所表现出来的映射，产生了细碎的黑色形状和白色形状，营造出了抽象的氛围。



第四章光的效果中的诀窍

* 把亮的部分和暗的部分当作地图上的区域映射出来。开始时把阴影部分的边界明确定出来。以后可以淡化、修改部分边界。

* 用光影图案定造型。找出光影图案的四个基本要素：亮面、暗面、投影和反射光。小心谨慎地勾画出这四个要素，就可以产生很强的三维感。

* 处理好硬边缘和软边缘。前者要有力度；后者要有柔度。两种边缘处理得好的话，可以产生非常逼真的效果。

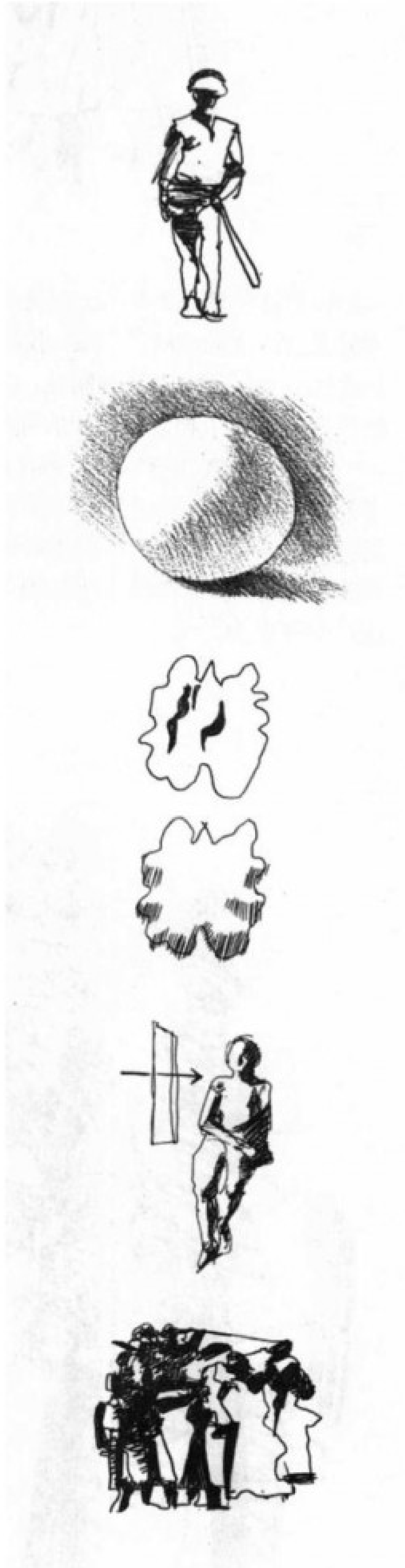
* 通过渲染光源和光的性质分析光。

* 渲染氛围。要想让画更吸引人，更打动人，就要使用特殊效果的光，勾画特殊的投影，或是在重要部分的暗处投上光。

* 比较色调，从而构建色调关系。色调是在彼此对比中才显出深浅的。

* 合并阴影形状。阴影是伟大的统一者，它可以把画中的不同部分连接起来。用一个阴影形状就可以把一群小的形状拉到一起，细节不再是最重要，而整体的效果却明显增强。

* 用光来制作图案。当你开始把光和影作为形状看待的时候，它们就成为了制图的工具，勾画出各种图案。



设计自我评估

设计 4—A——三种映射作画

* 是否把光和影的形状如地图上的区域一样，清晰地勾画出来？
* 是否使用眯眼以简化对象？
* 在画面上是否只使用三种色调？
* 是否营造出三种完全不同的映射图案？
* 是否表现出很强的光影感？

设计 4—B——光与形态

* 是否用光投射静物，使其形态清晰表现？
* 是否轻轻映射静物，以构建整体图案？
* 是否画出了光影图案的所有四个要素：光面、暗面、投影面和反射光？
* 画面上的形态是否坚固，呈现三维？
* 是否耐心地构建色调？
* 是否勾勒出硬边缘和软边缘？

设计 4—C——强光效果下的头部

* 在画面上是否构建清晰的光影图案？
* 是否先轻轻地将图案映射出来？
* 是否耐心地构建色调？
* 是否把硬边缘与软边缘清楚细致地区分开来？
* 在阴影部分内的面部特征是否保持相对柔软？
* 被光照着的部分中的面部特征是否非常明显清晰？

设计 4—D——光与氛围

* 是否在三种不同的光的效果下画对象？
* 是否在画面上同时表现硬边缘和软边缘？
* 是否时时眯眼以获取光的整体特性？
* 是否使用诱发词以捕获氛围？
* 三个画面是否表达出三种不同的氛围？

设计 4—E——投影部分

* 是否找到阴影对象，或者至少是能产生作画灵感的对象？
* 投影部分是否是画面上最重要的部分？
* 投影经过其他形状时，是否把它们表现出来？
* 除了把阴影部分勾勒出来外，是否也细致地构建色调？
* 画面上是否有神秘或抽象的部分？

设计 4—F——合并阴影

* 是否通过合并人物与光影形状来统一画面上的各个部分？
* 是否至少有两个合并形状或连接形状？
* 是否使用了映射？光影图案？硬边缘和软边缘？
* 是否需要稍微改变观察到的色调明度，以完成这些合并？

第五章　深度效果

重叠形式・缩小尺寸・聚集线条・淡化边缘与对比・透视作图・目测角度・眼睛水平线及交汇点・勾画椭圆

最近我曾让一个刚开始学画的朋友画家中客厅的一角。他信心十足地开始作画，先画出两面墙交界处的垂直线条，再画出天花板横梁与其中一堵墙的接点，然后就停住了。他所观察到的横梁看起来是倾斜的，但每次当他开始画横梁时，就总要打住，因为根据常识横梁实际上应该是水平的。他无法决定应该怎样把它画出来。

在面对观察与常识的矛盾时，许多初学画者都会显得无能为力，措手无策。他们往往会再拿一张纸重新开始画，以为重新作画问题就会自然解决。但是我却坚持要求我的朋友不要重新画，并鼓励他克服横梁是水平的这种想法，而认定横梁是倾斜的观察结果。为了让他相信这种结果，我让他拿起铅笔，水平放在面前，与横梁角度进行比较。横梁的确是倾斜的，这就使他相信并按照观察到的结果作画。相信自己的眼睛，偶尔使用铅笔与水平线确定一下，就能够画出一幅逼真的三维房间图。

要让画面有深度效果，就要根据观察作画。然而，有些时候在不理解观察到的结果，或是想要更精确些，还或是希望画面产生深度效果时，就需要一些方法来强化观察的结果。在本章中，我们将介绍一些产生和增强深度效果的方法。你将学到透视观察原则以及一些检查观察结果的快速方法。

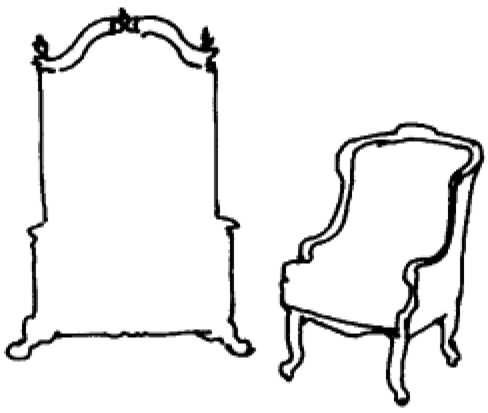


理查德·哈斯，《第十八街和百老汇大道》。根据照片作画 Brooke Alexander, Inc.，纽约

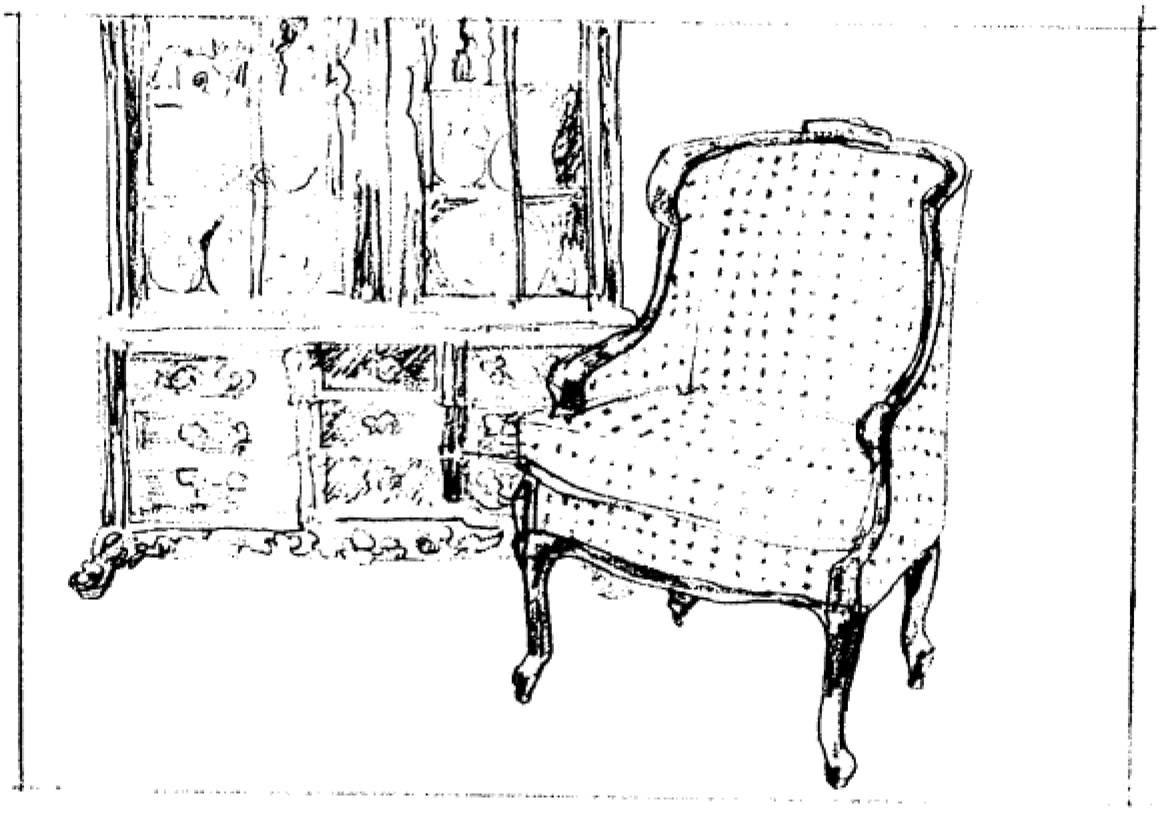
产生深度效果的四种方法

模仿眼睛观察到的三维空间的样子，用这样的方法可以产生深度效果。大多数情况下，这些方法都很简单而且容易理解。四种方法如下:

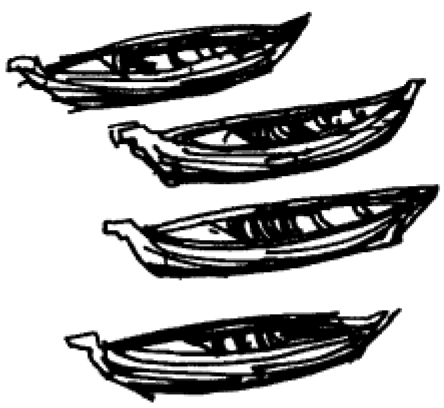
重叠形式——当两个形状重叠在一起时，眼睛看到的是一个形状在另一个形状的后面，这样就产生了三维。



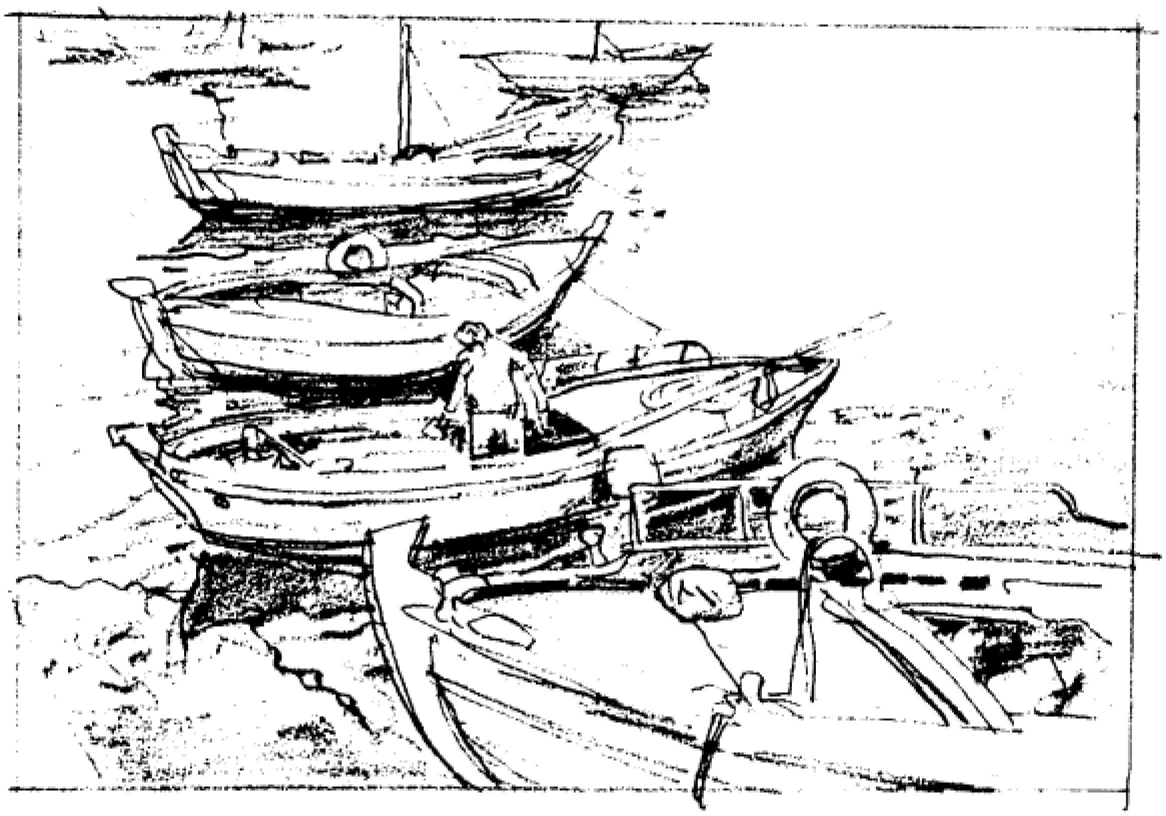
只要使用重叠，椅子与橱柜之间就马上出现了空间效果。



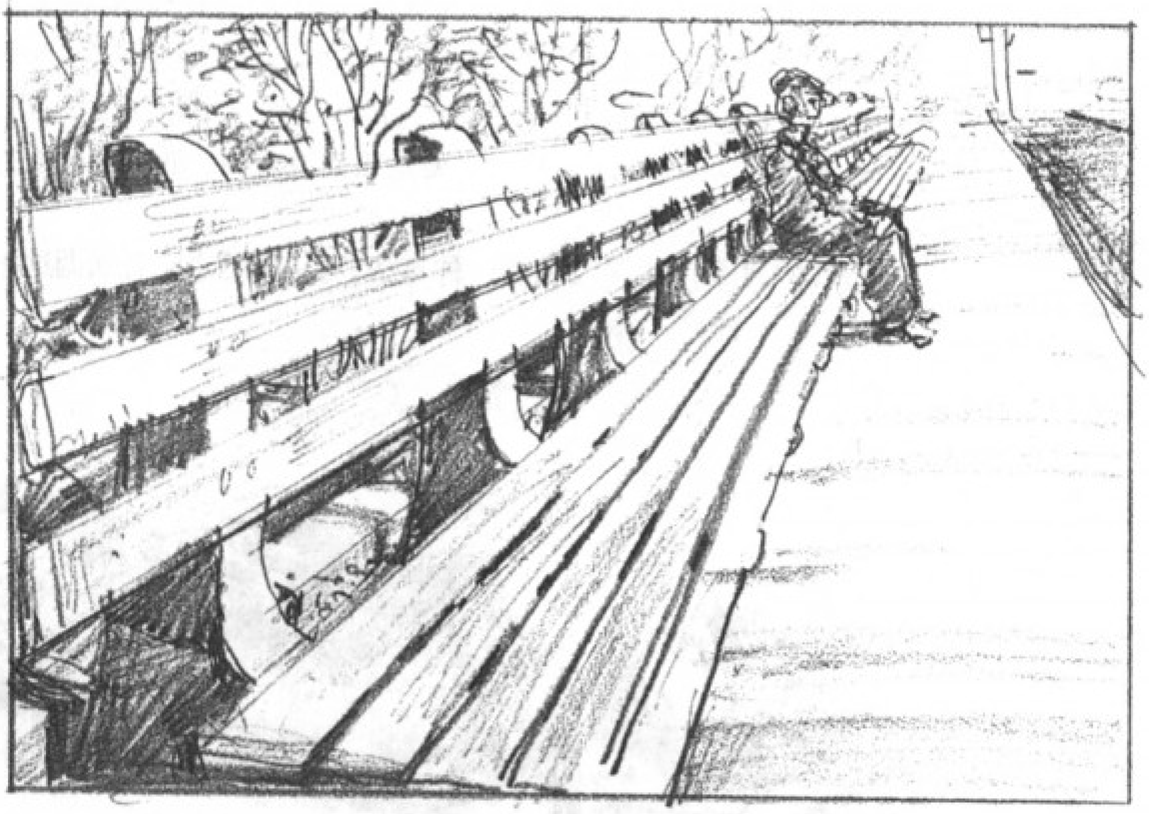
缩小尺寸——同样大小的物体如果距离拉远了，就会显得更小一些。即使是像云这样不规则大小的物体，如果把靠近地平线的云画得小些，也能产生很好的深度效果。

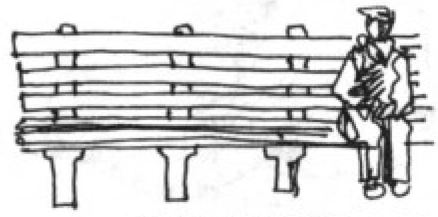


船的大小画得不同，就可以显出空间感来。



聚集线条——像高速公路、铁路轨道以及电话线路这样的平行线，在伸向远方到达地平线处时会聚集在一起。这种现象是线条透视观察的基础。

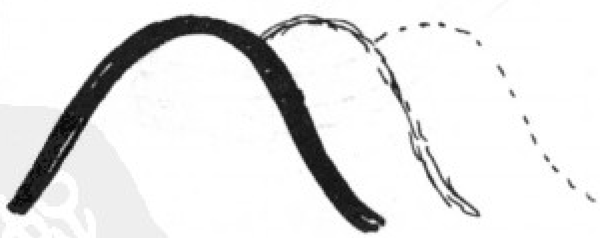




椅子上的横条板是水平的，但如果从一端往另一端看去，这些板就好像要在远处聚集一点。

淡化边缘和对比——越是远处的物体，空气的介入会淡化边缘，减少对比度。有时称它为空气透视观察。





由于空气的缘故，这些小山似乎随着距离的拉远而越来越淡，越来越模糊。

增强深度效果

上一页描述的四种深度特征不仅是观察距离的原则，也是画距离的诀窍方法。它们很容易记住，而且不需要特别的知识，因此极易上手，产生深度效果。巧妙地强调一下每种特征就可以加深画面的空间效果，增强观众的体验。为了达到这样的目的，我们也应该在必要的时候夸大甚至制造深度效果。

重叠的物体产生出直接的三维效果。如果画的是静物，就在摆放物体时把它们重叠起来，或是在画纸上把一个形状放在另一个形状后面。如果画的是远处的风景，就在前景上找一个物体作为重叠物，这样就能增强空间感。比如，要是眼前没有树，就从其他地方“借”一棵树过来。

缩小尺寸是产生深度感的一种方法，这人人皆知。要强调这种



随意选择的鞋子……

以重叠的方式放置在一起，表现出了空间深度感。



效果，可以更进一步刻意缩小背景物体，这样会增强深度感。

聚集线条也同样对表现深度空间有很大作用。甚至像地板木或桌面上铺展开的一些线条都会有很大的不同。聚集线条艺术将会作为透视观察方法在本章后面部分得到进一步讨论。

淡化边缘和对比度通常是在远处背景的细节与色彩不清晰的情况下使用，尽管如此，这种方法也同样可以用在房间的有限范围之中或浅短的静物之上。在这种情况下，可以通过将边缘或较远的部分弄得模糊一些，把较近的部分画得明显一些，从而达到深度效果，即使远近部分相隔只有几英寸，效果也很不一样。

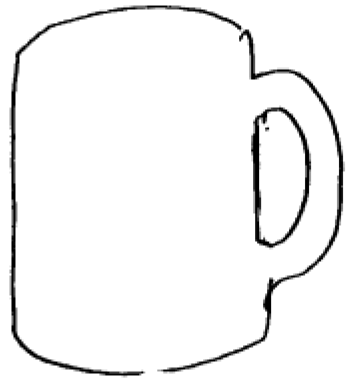
要增强深度效果并不需要花费太大工夫。这儿稍微强调一下，那儿略微柔化一些，这儿适当放大一些、那儿巧妙安排一下——把这些方法混合使用，就会产生出明显有力的效果。这样的创作使得观众在欣赏作品的时候就如在欣赏物体本身一样。

设计5—A——使用深度原则夸大效果

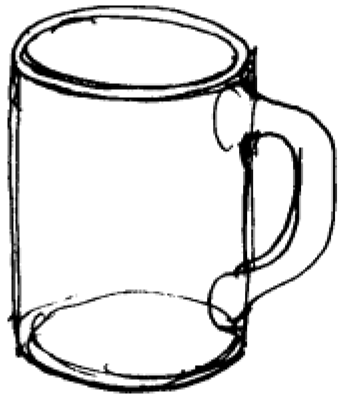
取6个或8个纸盒和旧的零星物品，比如几堆杂志或儿童玩具。把它们随意排列，但一定要有近有远。对它们作画，使用四种深度原则加以夸大效果。你也许无法使用聚集线条原则，除非物体摆放在瓷砖地板或木条地板上。根据观察画形状，但也可以夸大、调整、改变观察结果，以强化空间感。使用擦涂法淡化最远处的物体。不要加入背景。使用铅笔或炭笔。时间一个小时。



随着鞋子尺寸逐渐减小，横板向后聚集，边缘和对比淡化，空间深度效果加强。



咖啡杯的形状图……



……使用“透视作画”的咖啡杯图

透视作画——体会深度的一种方法

产生逼真三维效果的最佳方法之一就是在作画时使用一种称作透视作画的方法，用它去实际体会三维。在运用透视作画时，对象就仿佛是透明的一样。我们把观察到的画出来，把观察不到的也画出来，不仅画出外在的形状，也捕获潜在的结构。这样就产生出立体感和空间中的深度效果。

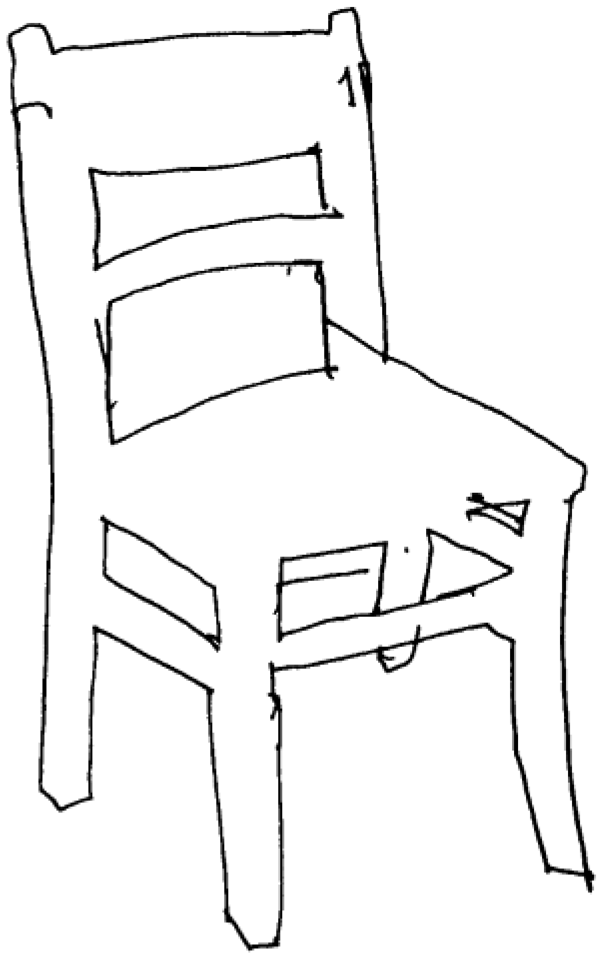
你也许还记得在第四章中曾提到，所有的物体都可以分解成四种基本形状：球体、立方体、圆柱体、圆锥体。在透视作画时，只要更进一步，把分解出来的形状当作是玻璃制成的就行了。如果要画夹心蛋糕，就不仅要画顶部的椭圆形，而且要把底部和中部也画出来。如果画的是一把椅子，那么就要想像椅子的座位、椅子的四条腿和地板构成的是一个立方体，这样在画的时候，尽管比较轻淡，但却能够透过座位，得到全部六个面。这样做可以避免倾斜不均，也不会使物体的任何部分产生固定不住的效果。如果要把像盒子、罐子或汽车的轮子这样的物体四平八稳地画在纸面上的话，我就会使用透视作画。用了这种简单的方法，就不会画出倾斜的盒子、扁平的罐子或浮动的轮子。

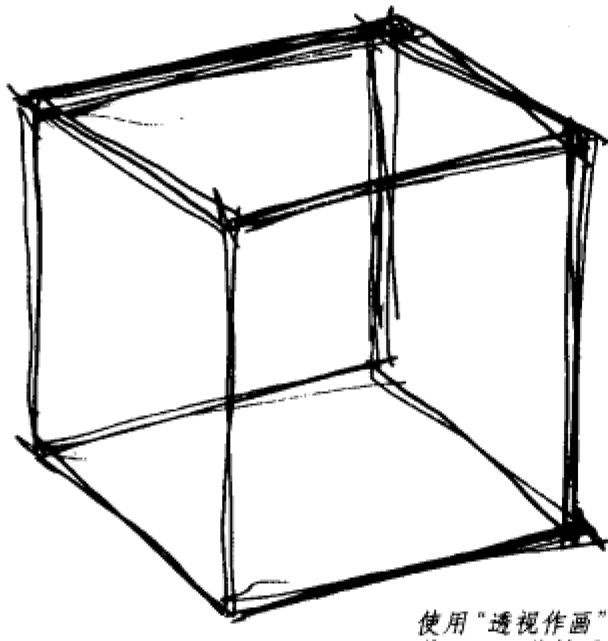
人体也是透视作画的一个很好的对象。人体的脖子、躯干和四肢可以看作是一系列修饰过的圆柱体。我尤其喜欢画皮带、项链、手表、衣领、袖口这类物体，因为在作画时，我的铅笔不是穿过，而是绕过这些圆柱形状。如果花一些工夫用这种方式轻轻透视作画，你就会惊讶于画面上的那种固定感和三维感。当然，如果要在画面上把每个形状都进行透视作画的话，结果就是一堆纵横交错、缠绕不清的线条。透视作画法最好是在少量地方使用，在那些对称和结构都很重要的地方使用。多加练习之后，就能不做一条线而完成透视作画。

几年前，我曾在康涅狄格州一所名叫“著名艺术家”的学校担任讲师。在我定期批改的作业中有这么一个设计，要求学生画一个形状是立方体和圆柱体的谷仓和地窖。在那里工作的几年中，我批改了大量类型万千、角度各异的谷仓和地窖的设计。在不断重复纠正学生的错误中，我深深地感受到了透视作画的优势。我的眼睛由于那时不断练习观察构成各种结构的基本形状，因此现在，即使不使用这种方法，我也能清楚地用三维的方式观察事物，作画时也就更为便利。

设计 5—B——透视作画

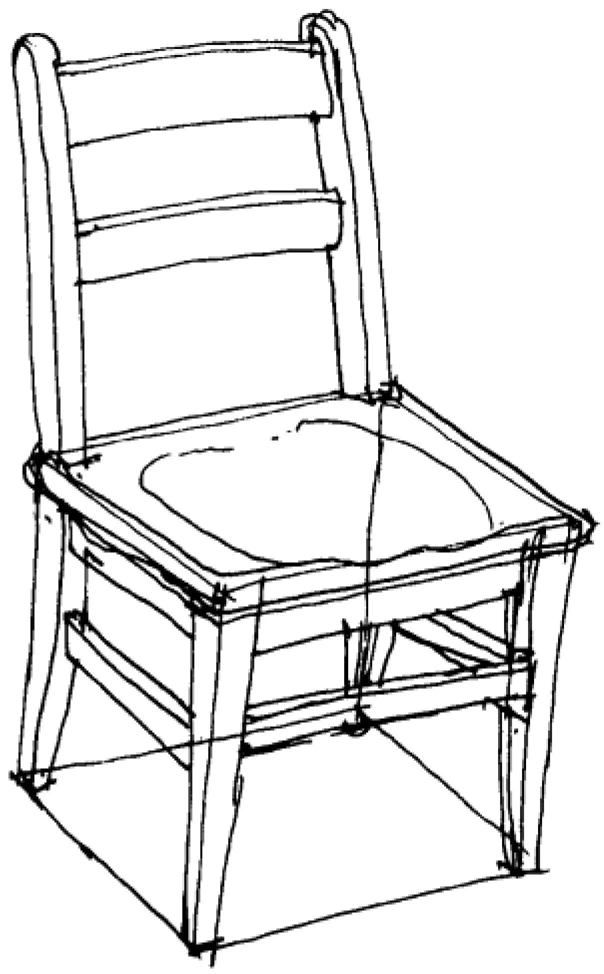
任意挑选一个角度，用铅笔画一幅椅子图。先使用透视作画构建一个三维立方体，使其与椅子的座位和椅子的腿向对应。椅子的腿与地板相接处构成立方体底部的四个顶点，椅子的座位构成立方体的顶部。在这个立方体的基础之上，使用形状作画和透视作画，画出整把椅子。把观察到的部分画出来，观察不到的部分，如椅子腿靠近座位下面部分的那些点，也要画出来。椅子的横档构成的圈圈形状也画出来。使用目测法测量角度，比较高度与宽度。使用线条作画；不要考虑明暗。需要时可使用量笔。时间 20—30 分钟。





使用"透视作画"产生出来的简单立方体，可以使椅子有空间感。

这幅椅子形状图表现出了椅子的"特征"，但却没有表现正确的结构。

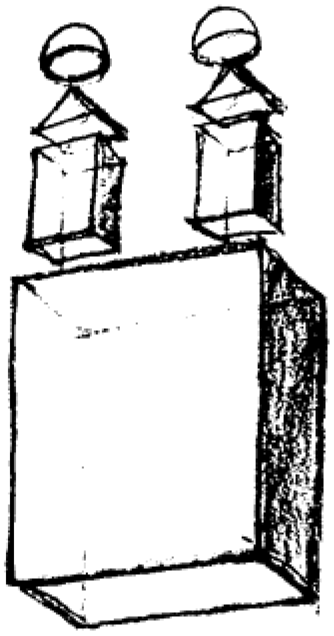




带有简单圆柱体形状的人体可以加在椅子上。有些地方可能牵涉到"透视作画"中比较难处理的部分，但只要你尝试，就能逐渐学会用这种方法思维。

座位与椅子腿之间的空间包含着一个简单的立方体。这样椅子就摆放稳当了。

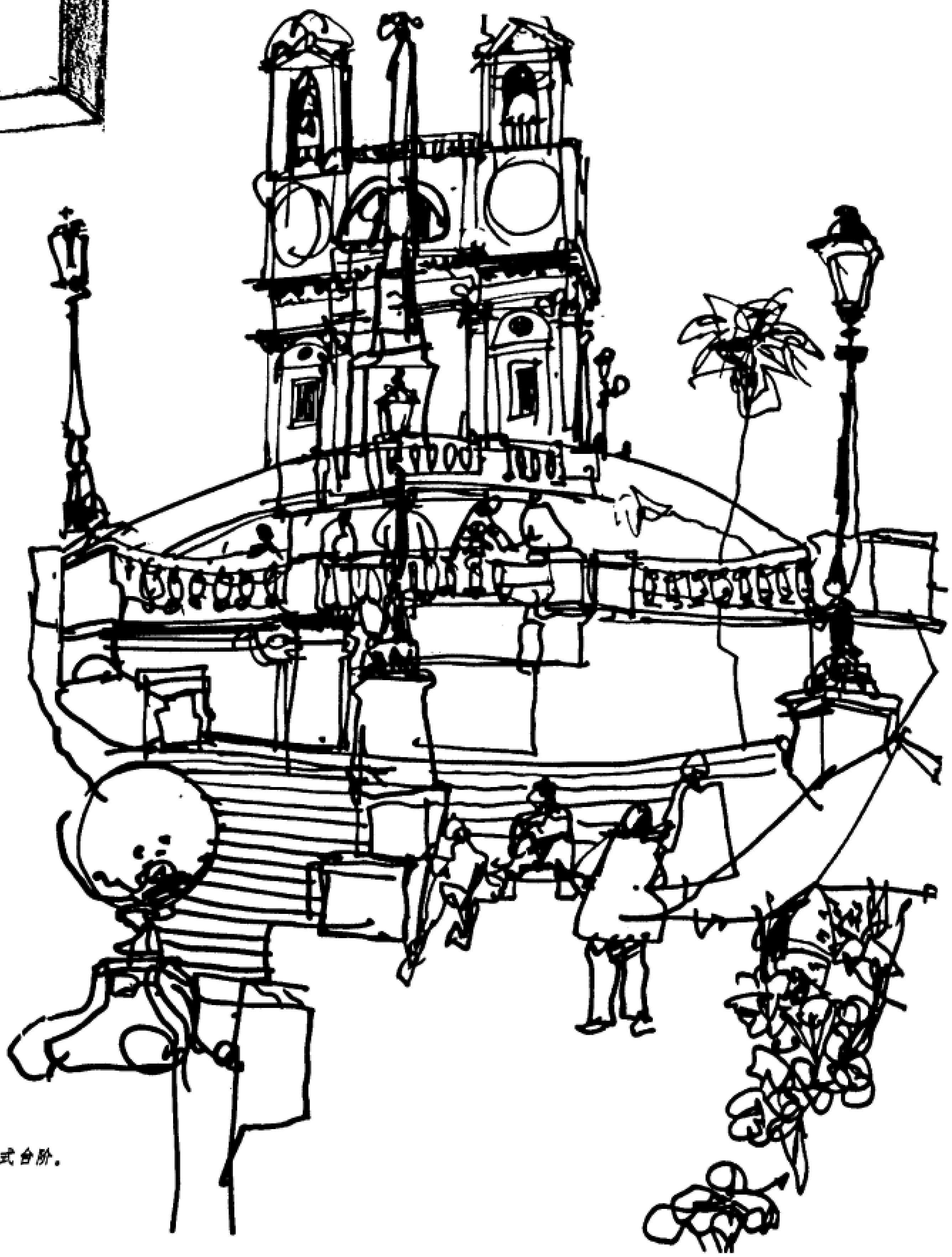
考虑结构



每个几何结构都可以分解成简单的形状。学会了这种思维法，即使不是用透视作画，也会非常有帮助。

在许多画简图的情况中，特别是在画建筑对象时，所要做的就是尽可能快地记下大量的信息。你没有时间做长时间的分析或精确的观察。你知道建筑中的大部分是一系列的立方体，也意识到大量的透视作画会使得画面变得混乱，并可能因此而影响简图的效果。在这种情况下，我建议用透视思考来取代透视作画。

我在大脑中把建筑物想像成一组按照各种排列堆成的盒子。我时时地用铅笔在空中作画，仿佛在进行透视作画一样。如果有足够



罗马，西班牙式台阶。

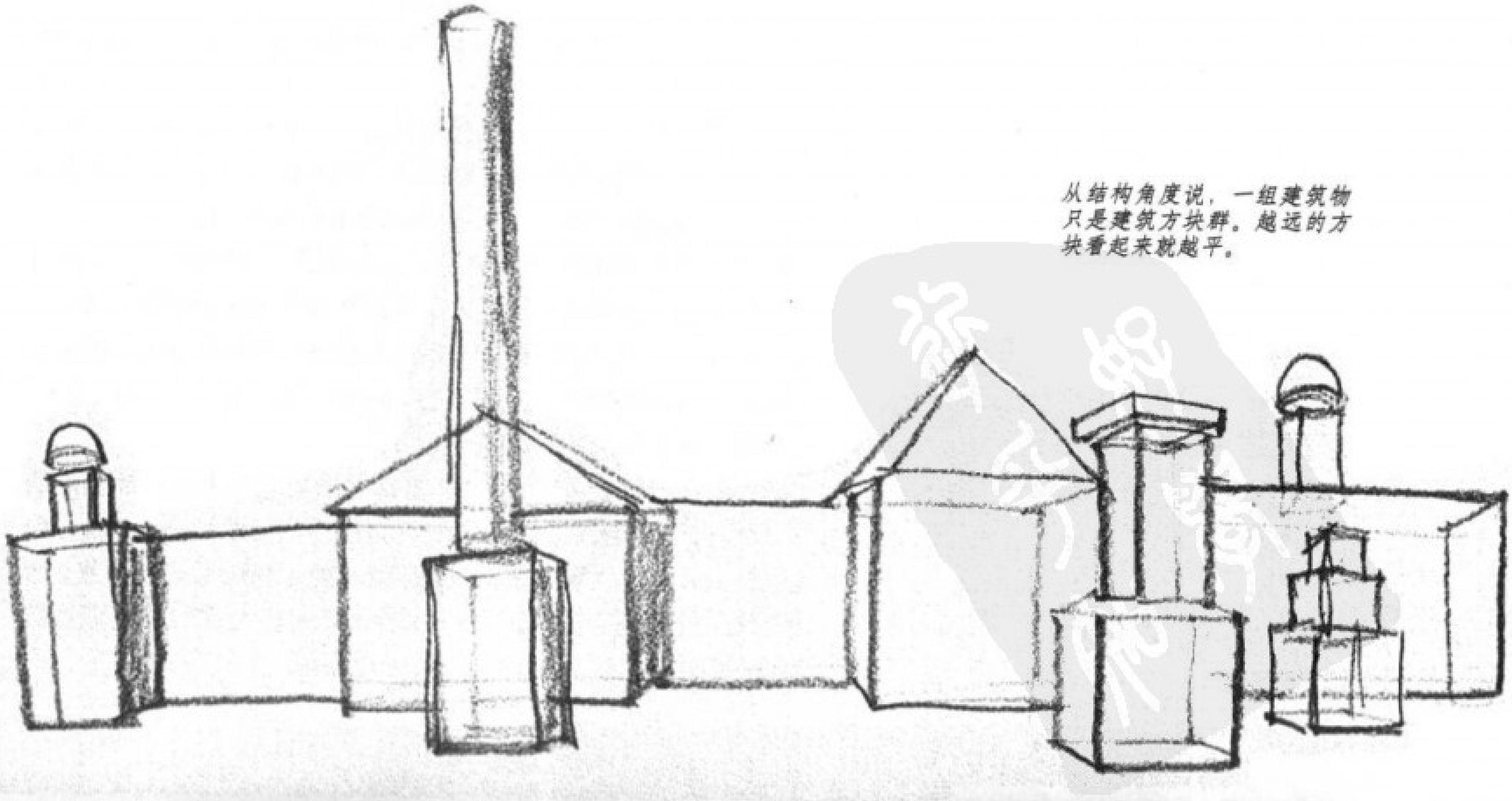


伦敦，特拉法尔加广场。

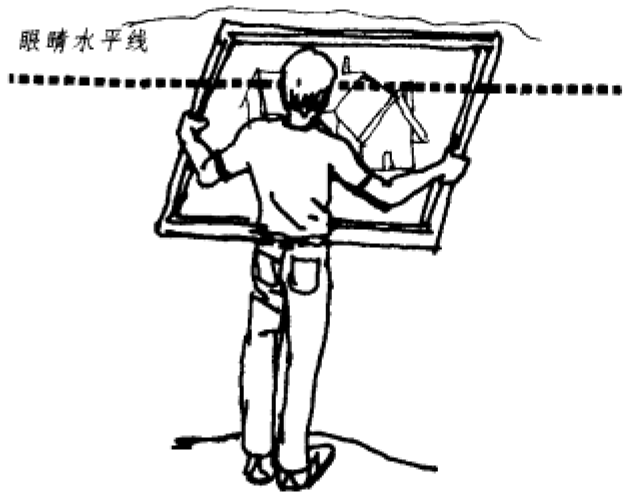
的时间，我还可能会事先“研究一下盒子”，从而确定真正理解自己所观察到的事物。不过，在大多数时间里，我会直接开始作画，边画边思考立方体原则。

在这几页上的简图中，你会注意到明显的自由笔势的运用。虽然大多数情况下你不想画得太松散，但如果能学会用眼睛观察来画建筑物，而不是用尺来画直线，那也会很不错。尽管有时勾勒出来的画显得有些匆忙，但这种方法却可以为你做更精确的观察打下基础。

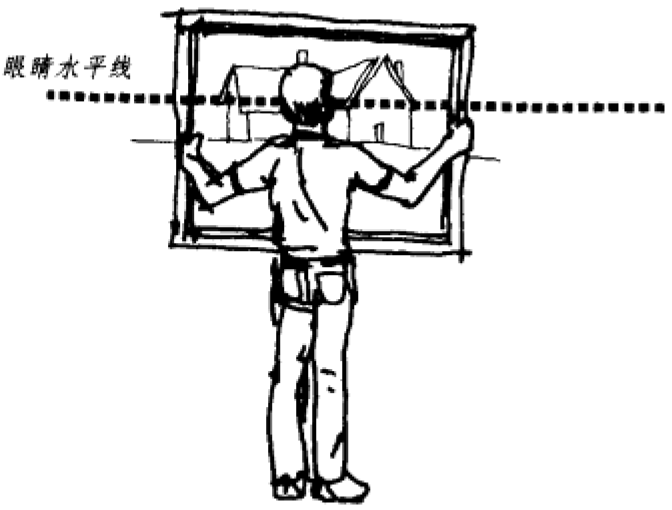
从结构角度说，一组建筑物只是建筑方块群。越远的方块看起来就越平。



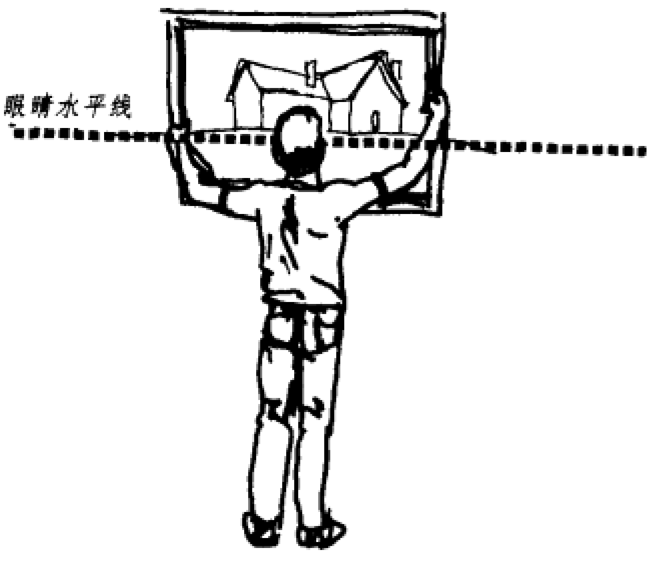
画面上的一切都与眼睛水平线有关系。



高位眼睛水平线——俯视物体时。



中位眼睛水平线——平视物体时。



低位眼睛水平线——仰视物体时，
眼睛水平线在较低的位置。

透视观察——一种视觉方法

线条透视观察是画三维空间的一种正规方法，特别是有平行直线的地方。这种精心的方法有很大的研究空间。一方面，它是一套严格的规则，要求进行精确的计算，使用机械的作画工具。而在另一方面，它也有一些有助于观察的简单原则。

这本书讨论的是后者，这种更为自由的透视观察方法。我希望你能出去作画，画出一幢维多利亚时代的房子，或城市的一条街道。如果有谁对复杂的建筑景象以及透视科学感兴趣的话，可以去看一些具体解释规则的书籍。对其他人来说，对透视的原则做基本的了解，就足以有效地运用它了。对大多数画家而言，基本的了解加上敏锐的观察就足够了。

眼睛水平线及交汇点

花一些时间观察房间的一角。径直往外望去，好像要看穿墙壁，一直望到地平线上一样。想像面前浮动着一条水平线，它直直切过房间的一角。这就是眼睛水平线或地平线——这两个词可以互换。

要注意的是，在眼睛水平线以上的所有水平线，比如窗楣、门框顶以及天花板嵌线等，在朝离你相反方向延伸时，都显得向下倾斜。而在眼睛水平线以下的水平线，比如桌子的边缘、窗台以及地板等，则显得向上倾斜。如果在眼睛水平线上正好有一条水平线，那它就一点也不倾斜。像门道、窗户以及墙壁上的垂直线条则保持垂直，因为线上的每个点与你都保持相等的距离。这是透视观察的本质。

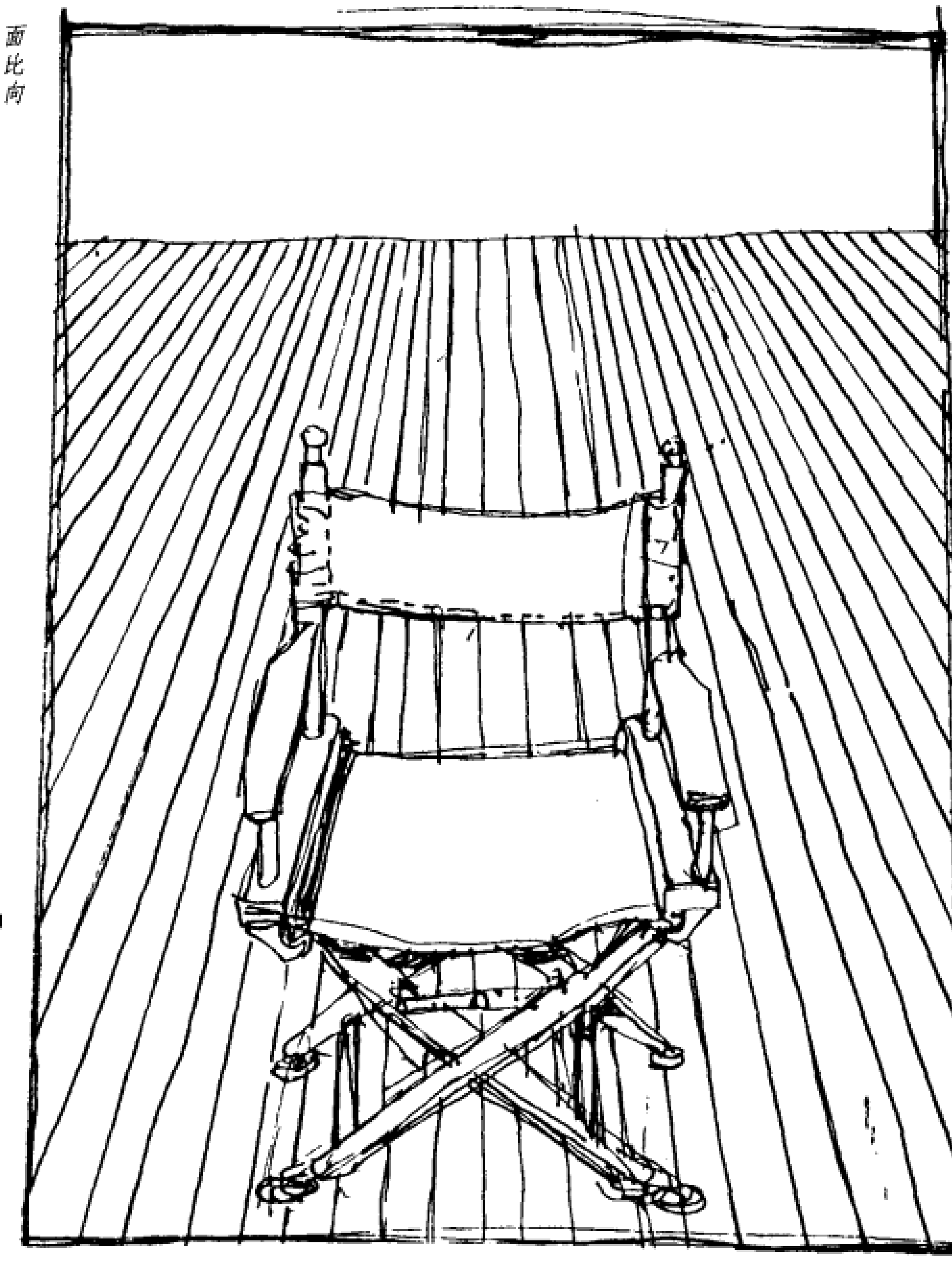
如果是随意作画，就只要目测一下聚集线条的角度，偶尔也用第三章中讨论过的目测水平线的方法确定自己的观察结果。如果是精确作画，而且整体要连贯一致，有时就要用交汇点这种透视观察方法。

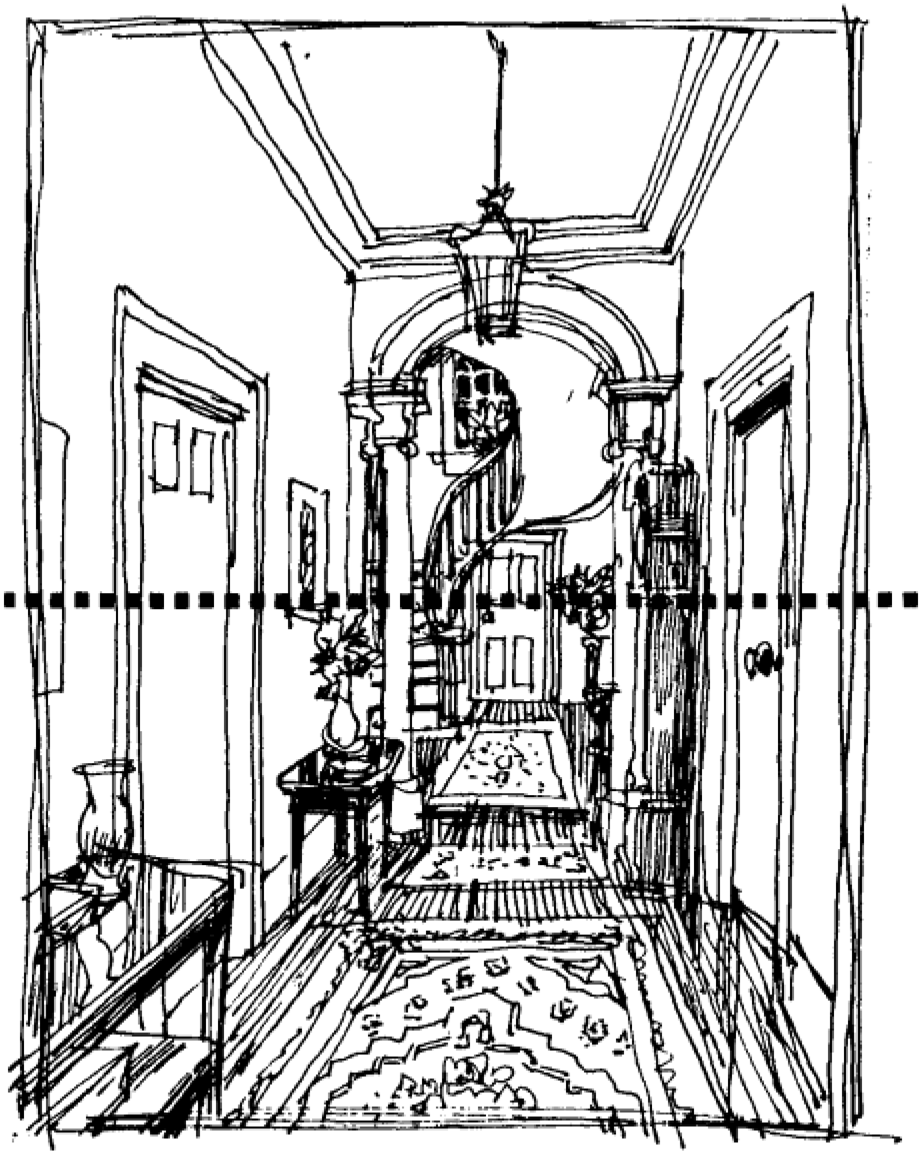
交汇点是平行线条在透视观察情况下所要交汇的一个点。所有朝后延伸的水平平行线都会在眼睛水平线上的某一点交汇。有了这些点，就可以准确定出每条向后延伸的水平线的角度。

有时眼睛水平线和交汇点会出现在画纸上，有时则不会。而有时只有其中之一在画纸上。如果水平线和两个交汇点都在画纸上，那就比较容易一些。但如果从底部向上看或从顶部向下看，眼睛水平线就会移到画纸外的上方或下方，而通常情况下，交汇点中的一个或者两个也会移到画纸外的两边。

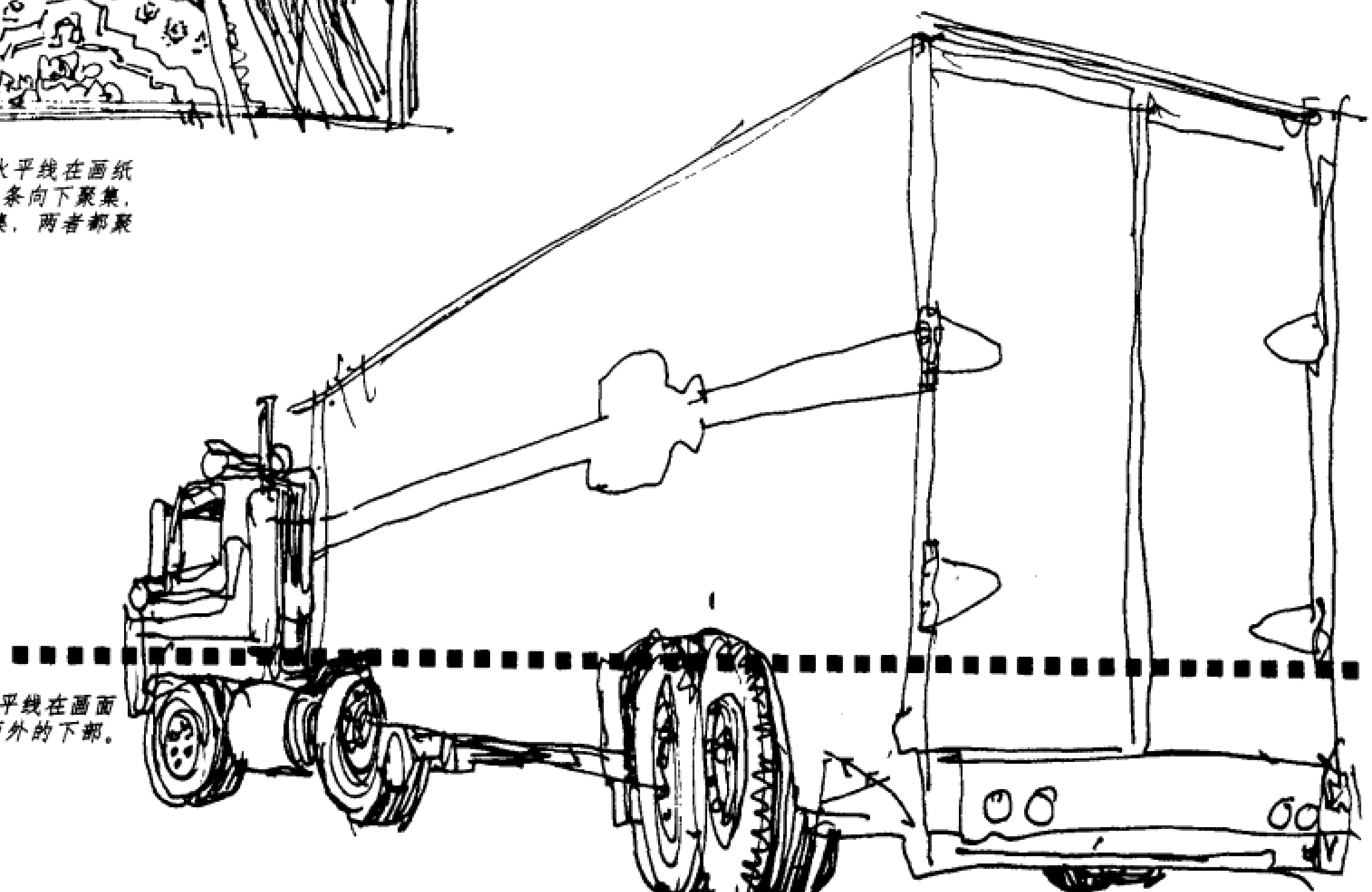
如果是在一张大桌子上作画，那么可以把它的表面作为画纸的延伸，在上面找出水平线，用大头针定出交汇点的位置。但是，如果是坐在屋外，写生簿放在腿上，那就只能靠想像来确定位置，估计聚集线条的倾斜度了。多做一些练习，就可以在有限的画纸外精确定出它们的位置和角度，从而更好地作画。

高位眼睛水平线：眼睛水平线在画面的上部，甚至可能在画面外的上部，比如这个例子。注意地板的木条似乎向后聚集。





中位眼睛水平线：眼睛水平线在画纸的中部。注意天花板的线条向下聚集，而地板的线条则向上聚集，两者都聚集到一个交汇点。



低位眼睛水平线：眼睛水平线在画面的下部，甚至可能在画面外的下部。平行线似乎向下聚集。

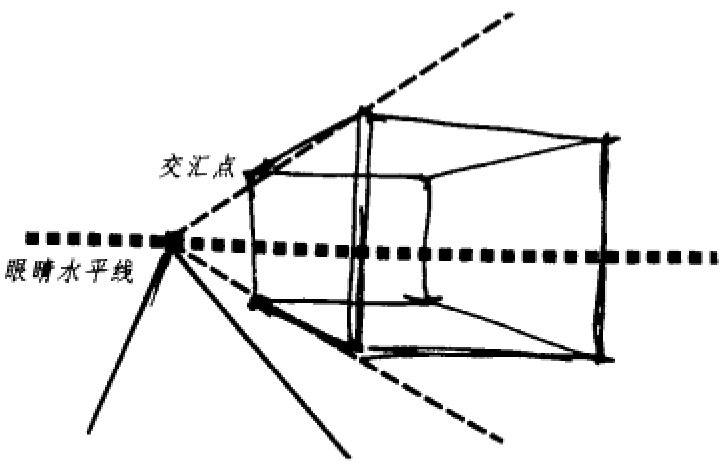
设计5—C——一个交汇点作画

从一间深远的房间、教堂或大厅的一头观察另一头并作画。画面上要包括房间的边侧、窗户、走廊和家具装饰。在画纸上轻轻勾勒出眼睛水平线，估计交汇点的位置，并把它标出来。所有与边墙平行的线条看上去都要聚集到这个点上。自由观察作画，需要时可使用叠笔。使用铅笔或钢笔作画。时间一个小时。

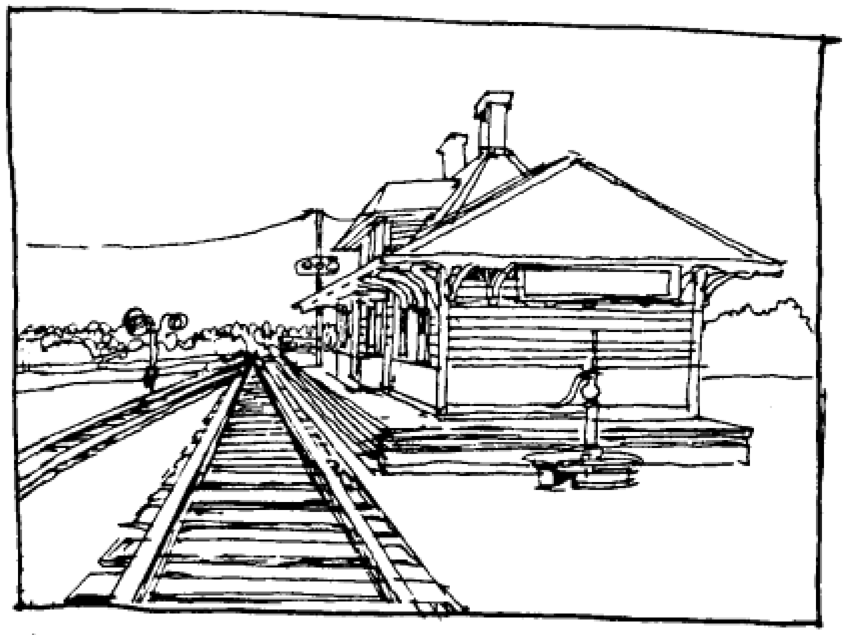
一个交汇点的透视观察

当笔直面对街道、走廊、房间，或是从正面或侧面观察椅子、建筑物或车辆时，我们就只需要一个交汇点。

无须数学公式进行运算，就可以找到眼睛水平线和交汇点。只要观察就可以达到目的。比如本页上的例子，笔直地看铁路轨道，我们可以清楚地观察到平行的铁轨在地平线上交汇。如果眼睛水平线和交汇点都在画面上，比如这个例子所示，作画就变得容易许多。像车站的前部、站台、车站屋顶线、窗户以及车站门口等与轨道平行的线条也都汇集到这个点上。我们可以把每条线都拉长直到交汇点上，然后仔细精确地把它们画出来；也可以使用交汇点作为参考，估计出线条的角度。在大多数画简图的情况下，我们选择后者。

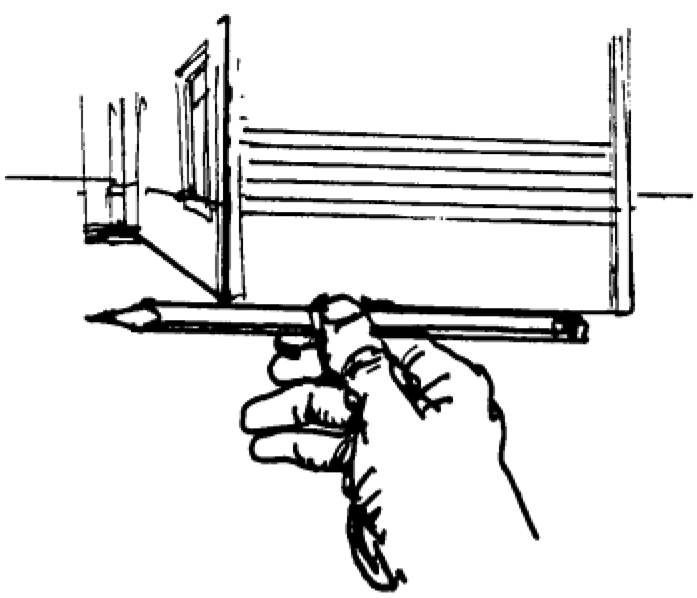


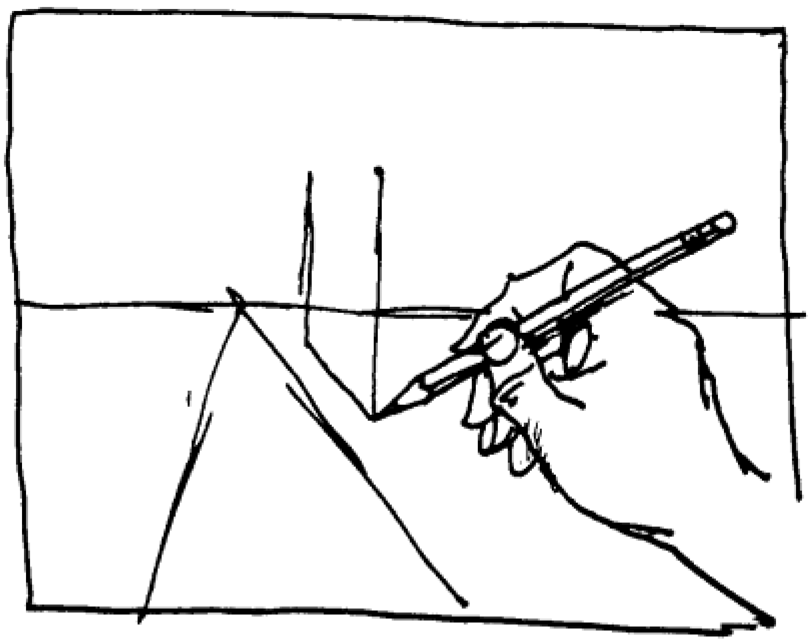
不管眼睛水平线是高、中还是低位，平行线都似乎聚集到眼睛水平线上。



在只有一个交汇点的透视观察中，铁轨的枕木和面对我们这边的建筑物与眼睛水平线几乎平行，因此可以把它们画成水平直线。要注意枕木的长度，它们逐渐缩小直至消失。它们不仅是越往后就越窄越短，而且它们的距离也越来越靠近，车站的门和窗之间的距离也是如此。

垂直线条都是笔直的，而且平行，因为它们上的每一点与我们的距离都相等。





两个交汇点的透视观察

当我们面对建筑物、房间或其他几何物体外的一角时，可以很确信至少有一个交汇点，有时甚至两个交汇点都不在画面上。这样我们就不得不去想像画纸之外空间的交汇点，从而增加了一定的难度。这时就要运用第三章中介绍的目测法。

要目测角度，就只要把铅笔水平放置在面前，闭上一只眼，比较对象与铅笔水平线的成角。在画角度时，把画纸的水平边缘作为参照。要时不时地问自己："同一平面的所有平行线是否看上去都交汇在同一点上？"这样就可以检查角度的精确度。即使交汇点不在画纸上，也能比较精确地作出判断。

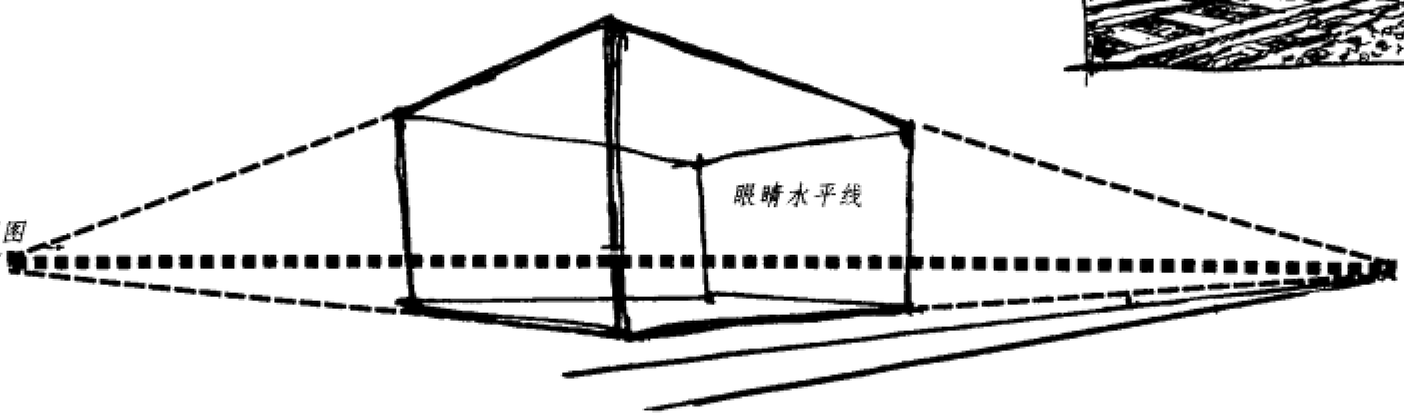
请不要忘记，在讨论测量和检查时，大多数情况下我们使用的是目测作画，使用的是第一章中介绍的观察——保持——作画的步骤。在简单勾勒出一些线条后再做测量。在具体作画前先随意地将大体勾勒出来要比在画每一根线条前都仔细测量来得容易。前者也显得不那么呆板。用眼睛测量，用透视检查，这些都是使用叠笔和进行修正的基础。

设计5—D——两个交汇点作画

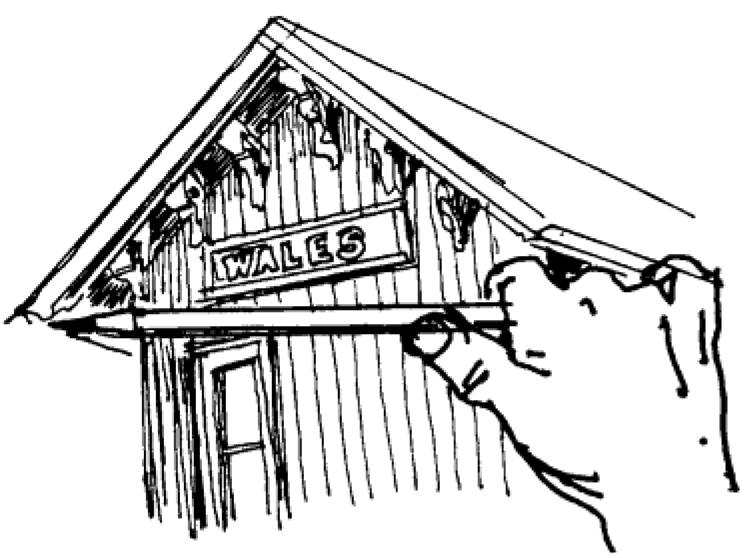
观察房子外墙的一个角落并作画。画面上要包括整幢房子。作画时，把它想像成一个简单的大立方体。在画纸上轻轻勾勒出眼睛水平线。注意两边的屋顶线条与基底线条分别聚集到眼睛水平线上两个不同交汇点上。想像这两个点在画纸两端的位置。目测水平线条以估计角度。使用铅笔或钢笔作画，需要时可使用叠笔。时间一个小时。

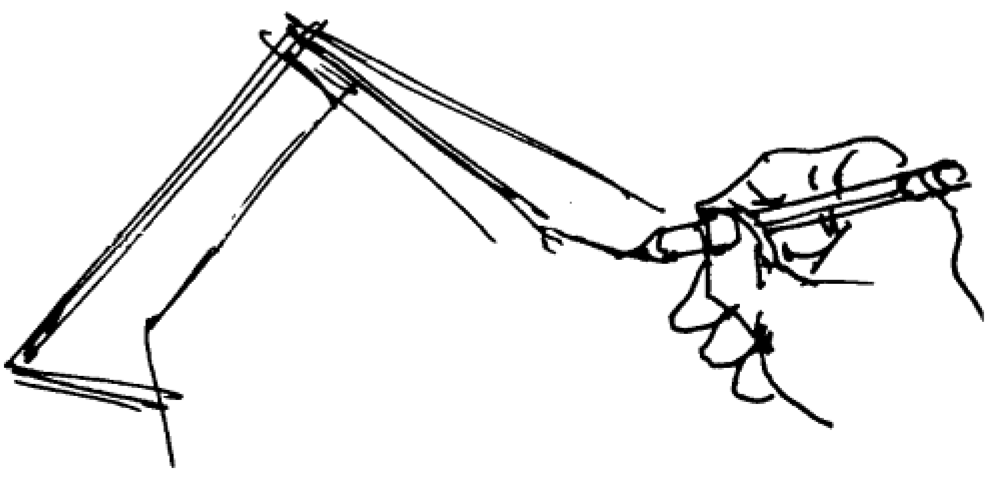


简化的透视观察图



从建筑物外的一个角落看时，每条边似乎都聚集在眼睛水平线的一个交汇点上。





可以使用目测法测量角度，也可以利用水平线都聚集到交汇点上这个特征，使用透视观察法测量角度。



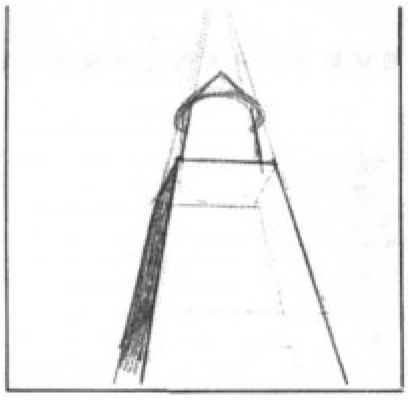
交汇点不在眼睛水平线上

我们前面所讨论的事物都是从正面进行透视观察的。在这种情况下，只有水平线条看起来交汇聚集，而垂直线条都保持平行、垂直。但如果抬头或低头看离我们比较近的物体时，比如高层建筑物，情况又是怎样的呢？

这里就出现了一个新问题。当我们抬头看一幢建筑物时，边缘的平行线离我们越来越远，因此它们显得会在建筑物上方的某一点交汇。这样，除了在水平线上的那一二个交汇点外，还需要一个交汇点。当我们低头看物体时，同样的情况也会发生，只是这时那个交汇点是在物体的下方。

还有一种情况，那就是平面是按照不同的角度进行定位，与地面不平行，比如有多面的屋顶，这时可能就会有多个交汇点都不在眼睛水平线上。对我们而言，精确地测定出这些点的位置并不那么重要。我们只需要培养观察交汇聚集的技能就可以。只要能意识到交汇点是在空间中，就能在作画时感觉到它的牵引力。右页下面的简图中，橱柜门和炉子的垂直线条是要交汇到一点的，虽然可能不太明显。





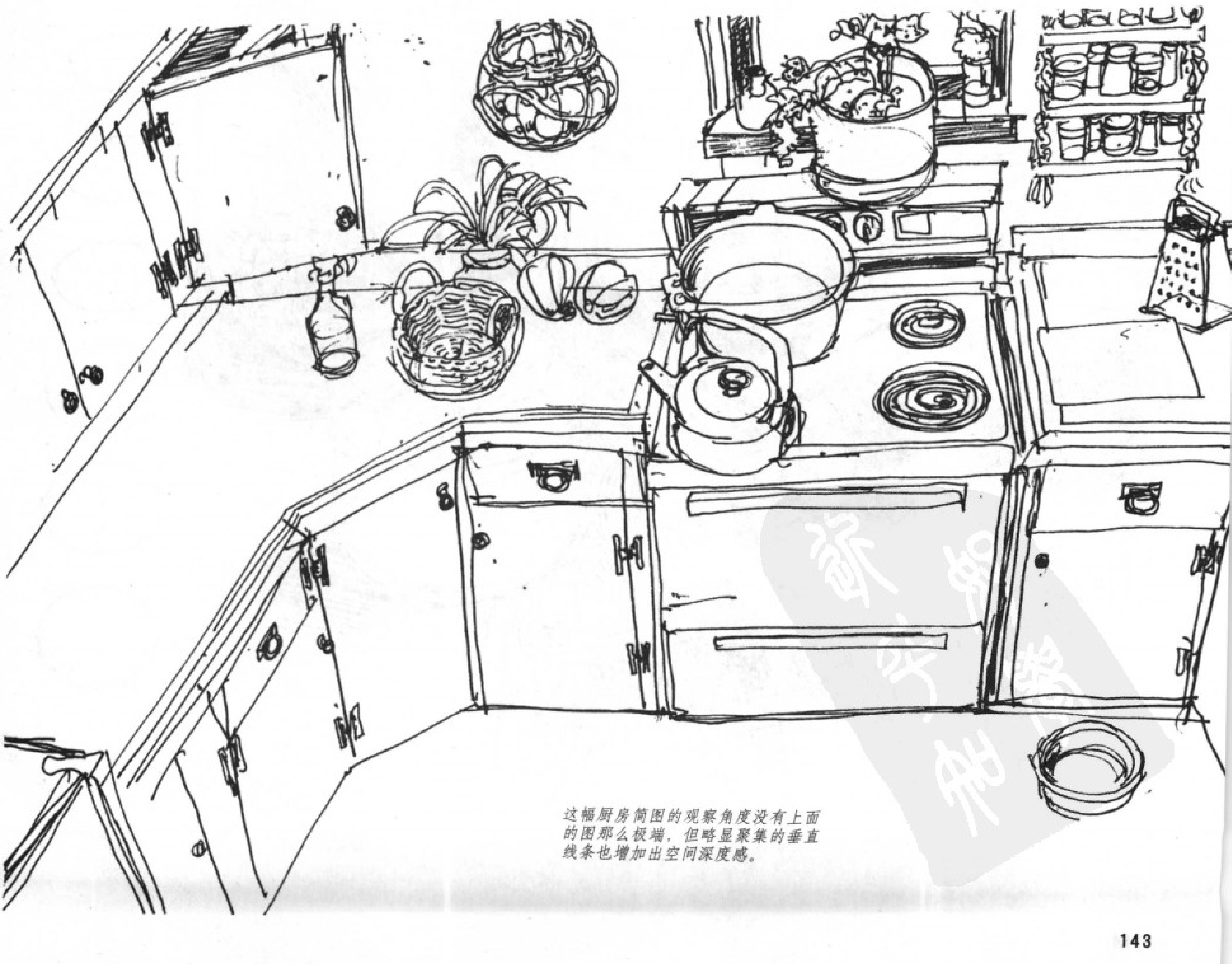
用这种方式仰视物体很难作画……

但它却可以让你意识到塔是个简单的长方形，它的边向上聚集到某个交汇点。

设计5—E——俯视物体作画

从高处俯视观察物体并作画，比如从高处的一个窗台观察低建筑物或从阳台观察下面的房间。竖直举起铅笔，以观察竖直线条是如何聚集到下面的一个交汇点上的。想像这个交汇点的位置。即使是用观察法作画，也要尽力让竖直的线条有所倾斜，以便能聚集到这个点上。使用铅笔或钢笔作画。需要时可使用叠笔。时间一个小时。

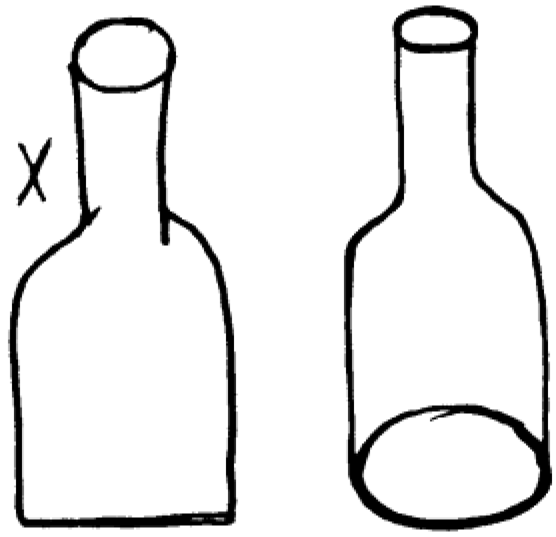
眼睛水平线和交汇点是理解线条透视观察的基础。我建议你回头再把这部分看一遍，仔细看那些图解，然后继续使用透视作画，把建筑对象看作是盒子。你很快就能够使用这两种重要工具来确认已经观察到的结果。



这幅厨房简图的观察角度没有上面的图那么极端，但略显聚集的垂直线条也增加出空间深度感。


靠近眼睛水平线的地方，椭圆是扁平的。
越是离开眼睛水平线，椭圆的开口就越大。
离眼睛水平线最远的椭圆，开口最大。
这些椭圆都是透视作画而成。
眼睛水平线规则只适用于竖直的圆柱体。其他类型椭圆的开口度要根据观察的角度而定。

椭圆



如果我们可以观察到瓶子的顶部是个椭圆，那么瓶子的底部也一定是个椭圆。

椭圆是在透视观察中所看到的圆形。每当你在画瓶子、玻璃杯、圆屋顶、柱子、硬币、轮子、碗或是其他圆柱体或球体或半球体的物体时，都会使用到椭圆。画椭圆的规则相对来说比较简单，但初学者常会违反这些规则。

你可能见到过像右边那个瓶子一样的画。瓶子的顶部画得像是向下看它一样，而瓶子的底部却是平的。这样在同一物体上就出现了两种眼睛水平线。并不是说它有错——立体派艺术家就常常做这样的事——只是从一个观察透视角度是不可能出现这种情况的。如果我们选择瓶子底部所表现的那种观察角度，那么眼睛水平线就比较低——与底部成一线。

这样我们就得出了画椭圆的第一条规则：确定眼睛水平线。我们一定要搞清楚是要把椭圆画得开口大些（更接近圆），还是要画得开口小些（更扁平）。这要由椭圆离眼睛水平线的距离远近来决定。这样就产生了第二条规则：靠近眼睛水平线的地方，椭圆的开口就小些，或说更扁平一些。

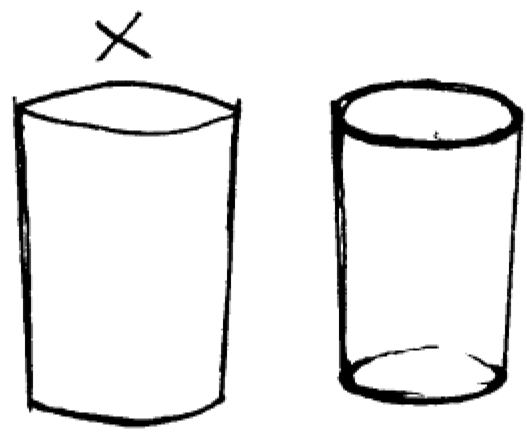
我们可以从左页上的这幅图看到怎样运用这些规则。画中的瓶子有好几个椭圆，它们相互平行——瓶子顶部上的椭圆，标签顶部和底部的椭圆，还有瓶子底部的椭圆。我们把瓶子放在桌子上，根据规则一，确定眼睛水平线，把它定为标签顶部上的一条线。根据规则二，标签的顶部椭圆是扁平的，因为它非常靠近眼睛水平线。同样根据规则二，我们知道，离眼睛水平线越远，椭圆开口就越大，这样瓶子两端的椭圆就是最圆的（仔细观察的结果也应该是一样的，不过在对自己的眼力吃不太准时，这两个小规则还是非常有帮助的）。

设计5—F——椭圆

把一组瓶子、玻璃杯和罐子摆在桌子上并作画。至少选择5个像144页上那样不同高度和宽度的物体。把眼睛水平线定在最高瓶子的顶部略向上的地方。在画纸上轻轻勾勒出眼睛水平线，特别要注意椭圆的对称性以及两端的圆角。每个椭圆根据距离眼睛水平线的远近，开口大小也不同。对所有的椭圆部分进行透视作画，罐子和瓶子底部那些看不到的部分也要画出来。作画工具不限。时间45分钟到一个小时。

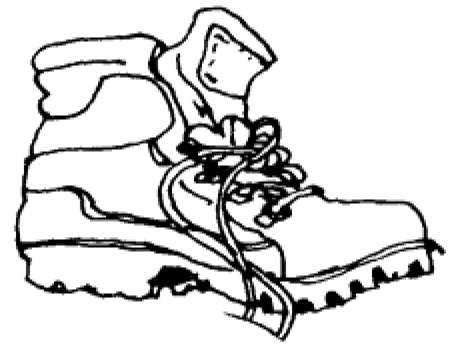
精确的椭圆

要画出好的椭圆，需要做大量的练习。如果知道它们是完全对称，而且两端都是圆角的而不是尖角的话，就能够画得更好，右边下方就是一个例子。如果要画得非常精确，那么就把椭圆放在一个长方形中，记住椭圆总是可以分割成相同的四个象限。不过，最终你所要学会的应该是如何用随意、自由的手笔把椭圆画出来。这时透视作画很有帮助，但从本质上说，这些都不是捷径。要画好椭圆，就要多画、多练习。



椭圆的两端总是圆角，不可能是尖角。

第五章深度效果中的诀窍

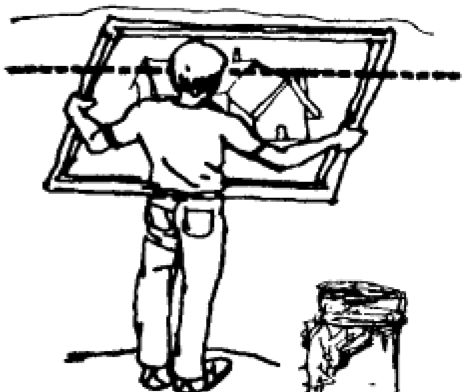


* 运用四种深度效果原则。重叠形式、缩小尺寸、聚集平行线以及淡化边缘和对比度。它们可以增强三维空间感。



* 透视固体物体作画。就好像它们是透明的一样，这样可以理解它们的基本构造。

* 目测角度。把垂直成线和水平成线作为一种快速的方法来测量透视观察中物体的角度。



* 确定眼睛水平线和交汇点。在画建筑或机械对象时，首先确定眼睛水平线和交汇点。即使它们不在画纸上，也能估计出它们的位置。

* 画椭圆。在透视观察画圆的时候，要使它们对称，两端是圆角，并且注意与眼睛水平线的关系。



设计自我评估

设计 5 — A ——使用深度原则夸大效果

* 画面上各部分看上去是否有纵深感？
* 是否有一些物体有重叠部分？
* 是否使用擦抹淡化远处物体？
* 是否夸大最近物体与最远物体之间的大小对比？

设计 5 — B ——透视作画

* 在透视作画时，是否把物体形态当做透明的来看待？
* 椅子的腿是否看起来牢牢地定在地板上？
* 座位平面是否与地板平面平行？
* 是否画出一些圈围形状？
* 是否使用目测法？
* 是否使用叠笔？

设计 5 — C ——一个交汇点作画

* 是否笔直地看墙的深处？
* 是否画出边墙？
* 是否在画纸上定出眼睛水平线？
* 是否定出交汇点，它是否在眼睛水平线上？
* 与边墙平行的线条是否看起来都聚集到交汇点处？使用直边缘检查。

设计 5 — D ——两个交汇点作画

* 是否透过房子的基本立方体作画，并且包括边上看不见的部分？
* 是否在画纸上定出眼睛水平线？
* 是否能把两边可见墙上的每组水平线的交汇点想像出来？
* 每堵墙上、包括窗户、走廊和屋顶线在内的水平线是否都聚集在一个交汇点上？
* 是否使用水平成线估计正确的角度？

设计 5 — E ——俯视物体作画

* 是否想像出一个交汇点在下面，所有的垂直线都聚集到那个点上？
* 靠近画纸外边缘的垂直线是否比靠近画纸内部的垂直线来得更倾斜些？
* 是否在眼睛水平线上定出另外的一二个点，作为水平线聚集的交汇点？
* 是否使用垂直成线估计正确的角度？

设计 5 — F ——椭圆

* 是否在画纸上定出眼睛水平线？
* 最靠近眼睛水平线的椭圆是否最扁平？
* 离眼睛水平线最远的椭圆开口是否最大？
* 是否透视椭圆作画？
* 所有的椭圆是否都对称、而且两端是圆角？

第六章　　笔触效果

清晰化与简笔化·感觉线条·重复和变化·对比笔触·统一笔触·距离拉远·线条变换

这一章是讨论关于绘画中的触觉及其作用。正如基蒙·尼古莱德在他的著作《自然作画法》中提到的那样："仅仅去观察……还是不够的。还需要对所画的物体进行多种新鲜、生动而且具体的感官联系——尤其是通过触觉的联系。"

我喜欢"新鲜而且生动的对比"这种表达。它暗示着用眼睛作为触觉器官。听起来这好像是一种必须要学，或是不得不照着做的技巧。然而，它实际上却是一种放松的行为。触觉是人天生的一种官能，它与感觉同属一系。虽然在一定程度上你一直都在依靠这种官能，但现在你却要赋予它一种更为积极的角色。

你可能已经注意到，本书中的大多数诀窍都是告诉你"用什么方式"，而不是告诉你"怎样去做"。本章中的诀窍就更是如此。我们不把笔触作为一套作画规则来教，而是把它作为一个带有明显灵感性的官能导向的对象来教。我们提供几个重要的方法，让你自己去运用触觉作画，我们也会给出一些具体的笔触效果的例子，让你有更进一步的认识。在大多数例子边上都标出了所使用材料的信息。

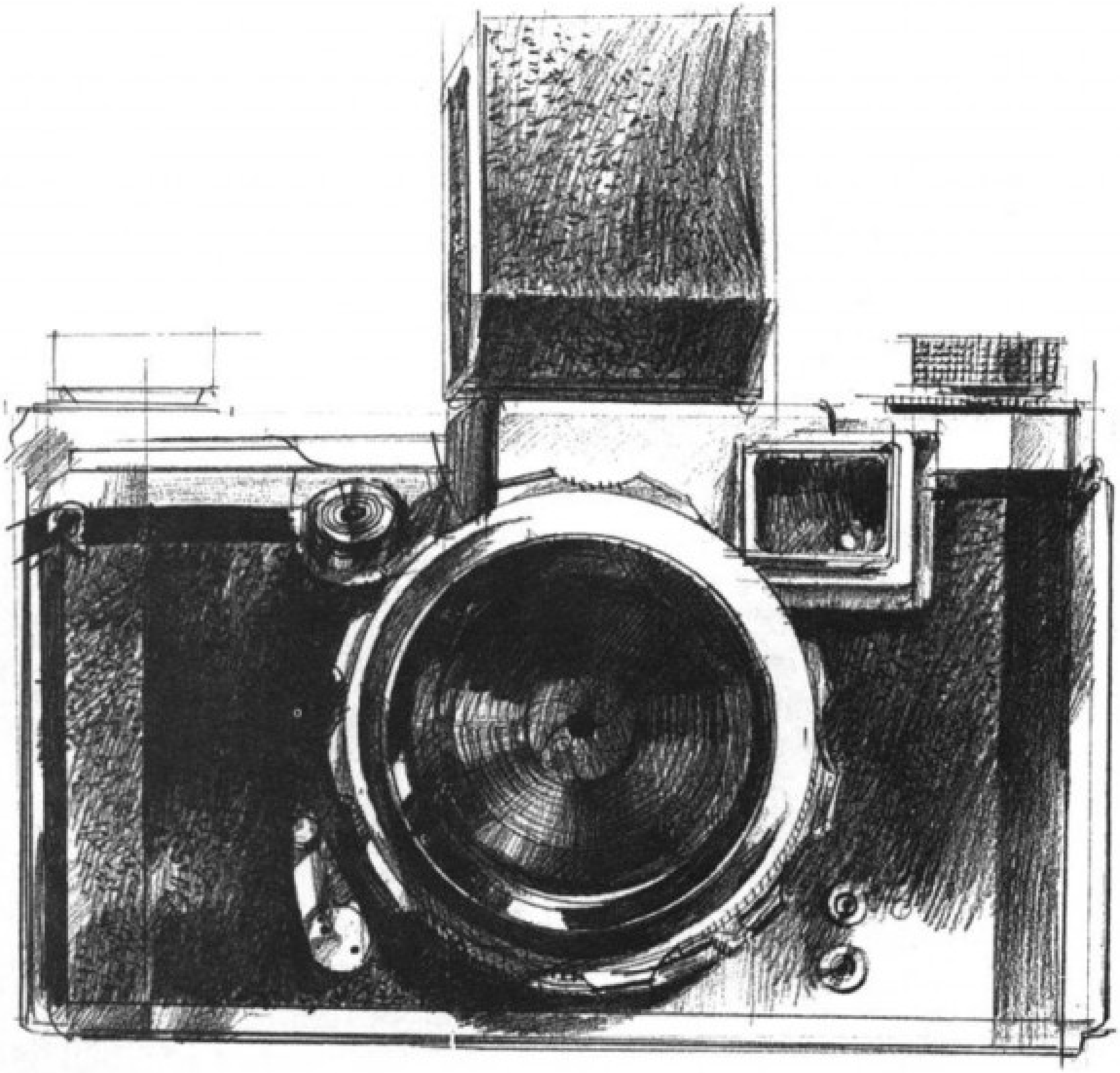
笔触常常被认为是在已完成的画上再添进或加入的事物。但实际上它却有着更为重要的作用。就像本章所要讨论的，笔触能使我们与诸如幻影、图案、笔势以及工具和步骤的创新性用法等熟知的概念重新建立联系。

清晰化与简笔化

要使得对象清晰，就要仔细作画；要表现对象的细微痕迹，就要使用简笔。清晰化要求的是缓慢、谨慎、具体，而简笔化要求的则是迅速、随意、概括。要有效地表现笔触就既要有清晰又要有简笔。两者结合使用可以刺激观众的触觉体验。当他们为熟练的清晰手法所吸引，以为看的是真实物体时，草草的细微痕迹又会提醒他们这仅仅是种幻觉。在好的绘画作品中，总有某些地方提醒观众"这是幅画"。

苏珊·道莉，《靠近观察》，铅笔画





从一开始，我们就鼓励你在作画时要细心，画得清晰，但如果在谈到笔触时也这样，就可能意味着要把小鸡的每一根羽毛都画下来了。即使一个画家有这样的耐心，如此小心翼翼、勾勒细部的画也是以牺牲随意性为代价的。略微加入些不太明显的痕迹，就可以避免太过具体，令画家免受疲惫，也令观众看得轻松。

简笔就是用一些简单、重复的线条把具体清晰部分以外的区域表现出来。与具体清晰的线条相比，它们是出于直觉而画，有风格定式，但也同样是仔细观察的结果。可以说它们更具实验性。



按层次用紧凑线条勾勒的笔触，有一些划痕。（铅笔）

感觉线条

简笔画笔触主要是对感觉的反应。我发现有一种好方法，那就是照自己的方式来画。开始的时候画一些具体清晰的部分，这当中也许会发现一些视觉线索，从而可以使用有效的简笔线条。如果这样不起作用，那么就画一些草笔，看看会勾勒出什么。几笔之后，你就一定会开始修改草笔，以使它看起来更像作画对象。让眼睛在对象与画纸之间来回移动。草笔可能会变成短而粗的线条，也可能会变成波浪式的线条或小点线。根据所使用的作画工具，你可能会或是溅墨，或是擦抹，或是涂拭，或是刮擦。总的说你是在一个形状上做文章，因此我把这种方法称作形状和草笔法。



在画照相机时，我想要表现出它是精致制品的性质。我使用尺子画大多数的形状。在来回涂画中，我开始感觉到相机体的笔触。我看出，为了得到所需要的暗色，就要层层构建色调，最黑部分的色调要覆盖三到四层。为了画出有凹痕的样子，我开始用铅笔尖在面上戳点。而要保持统一的点画，就需要保持笔头尖细，所以我准备了好几支尖笔头的铅笔。而取景器和色度调节器的笔触也是用与相机体一样的方式探索而成的。余下的尚未修饰的部分，在保留作画工具的痕迹的同时，也使得观众可以充分运用自己的想像。然而要能做到这点，就一定要确信你所清晰勾画的部分丰富有趣而且描绘得好。

上面这幅画是在巴黎地铁车站作的快速写生图。我所关注的是一个睡着的笛子演奏人的松垂、蓬乱和略微悲惨的特征。我用毡毛笔随意地，几乎是随机地在纸上勾勒衣服的褶皱处。把画带回家后，我发现这些草笔画得有些过头，看不清楚，于是就在人物上洒了一些灰色水彩，重新塑造它的形状。结果很有效，简单的草笔就成了具体的形状。水溶性的毡毛笔水有部分流到了水彩中，淡化了线条。



铺上平平一层水的随意涂画的线条。（带水彩毡毛笔）

笔触灵感

有一次，当我坐火车旅游时，注意到一个乘客的侧面。仔细观察中，我发现使我感兴趣的是她眼睛、嘴巴和下巴周围的皱纹图案。那时，我手头只有一支粗笔头的钢笔——它并不是我在这种情况下所想要用的作画工具。不过出于好奇，我想看看用它来画结果会是怎样，于是就画出了右页上边这幅图。由于钢笔的缘故，再加上列车摇晃不停，所以效果有些粗糙，不够逼真。但我还是蛮喜欢那些皱纹的笔触效果。

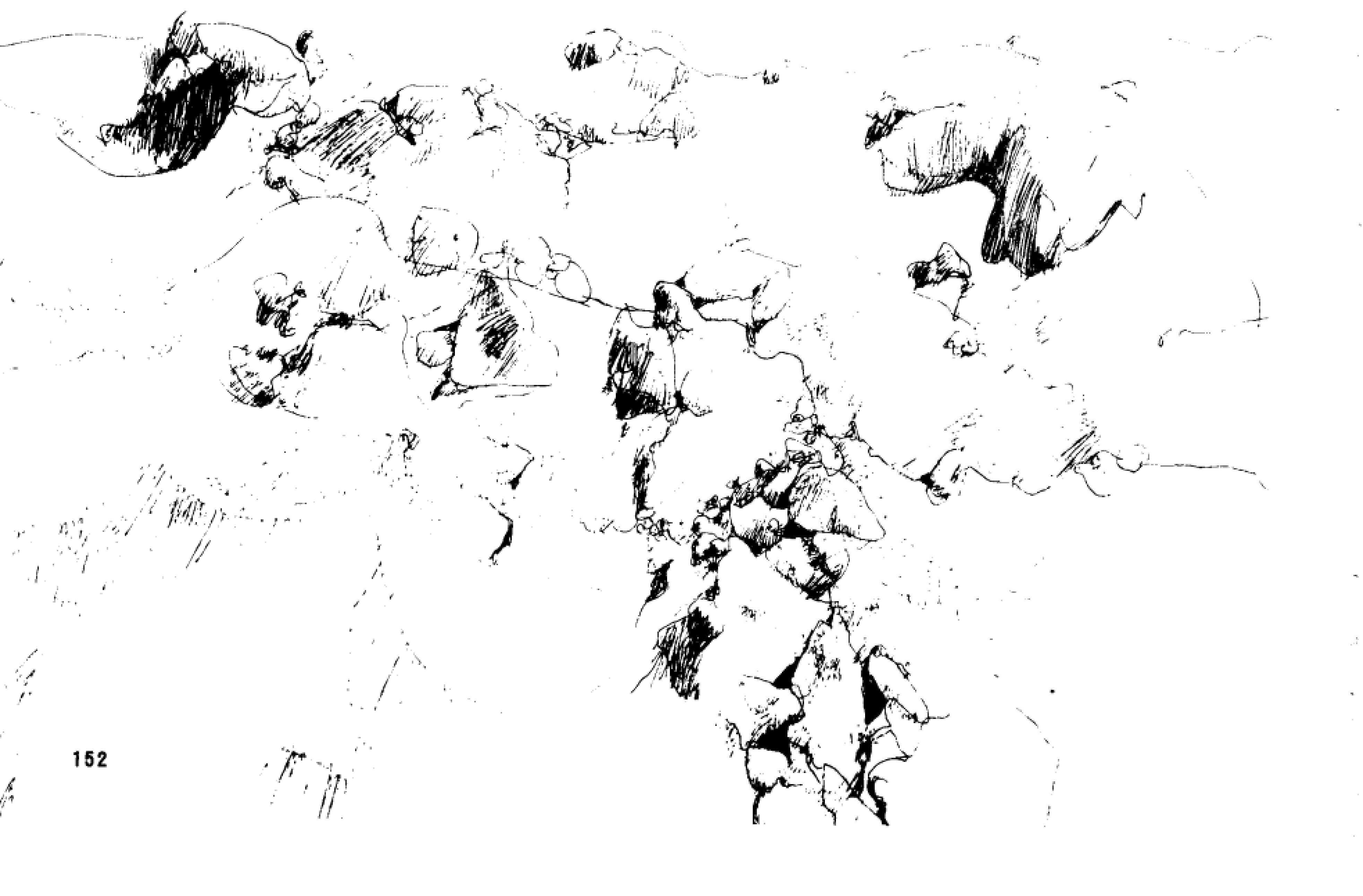


细小点画与小的形状及色调线条混合。（圆珠笔）

重复中的变化

如果只能在画面上作一处简笔，那我会这样画：重复，但要变化。每个画面都有某种笔触或图案，就像我们所见的那样，它们是从各种各样的方法中任选一种画出的简笔，比如短线、形状、色调、线条或其他记号。改变线条的作用不仅在于实际的画面可能会有所变化（不管你怎么看），而且在于可以使得作品显得有趣。要是在画面上看不到变化，我就会去创造出一个。

重复中的变化不仅是艺术而且是自然中的设计原则。鼓舞人心、抑扬顿挫的演讲中有它："我们要在海滩上与他们战斗，我们要在陆地上与他们战斗……"童谣中有它："热的豌豆麦片粥，凉的豌豆麦片粥……"凡·高的柏树画的漩涡线条中有它，贝多芬的



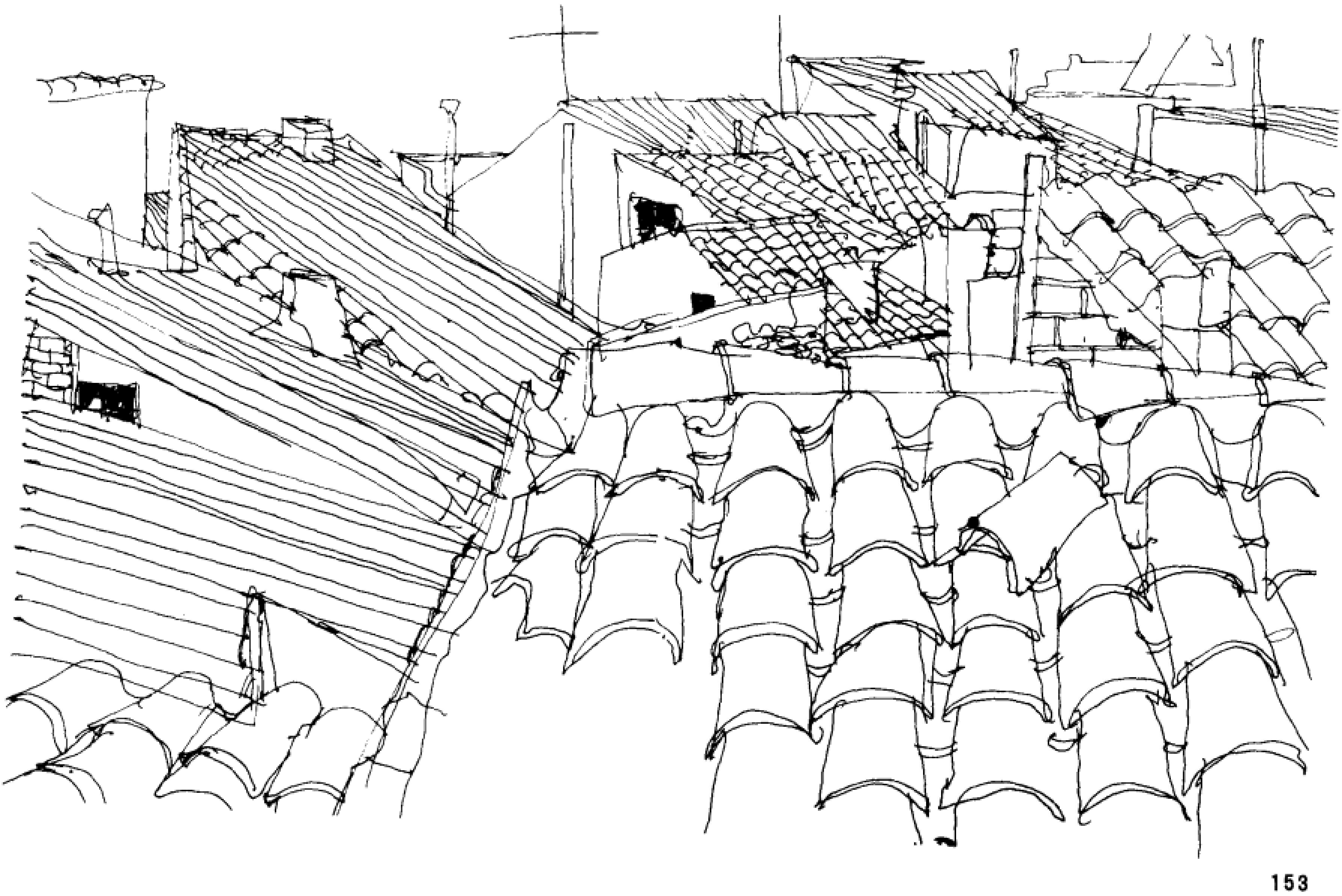




不规则的线条与笔直的色调短线。（宽笔尖钢笔）



平行斜线与扇形水平线。（宽笔尖钢笔）



第五交响乐中那重复的四个音调中也有它。在自然中，每个图案每个笔触无不显露它的影子。它就是自然。对我们而言，它就是美之快乐的来源。因为是热爱秩序的生物，所以我们在重复中感到平静，但也因为不安宁的天性，所以我们也在变化中感到快乐。

我喜欢画自然中那些特别的难捕捉的笔触（烟或水）或是从工艺技术中取材（图钉或宇航员）。因为我和观众对这些事物的形状外表都没有很深的偏见，所以在作画时，我就感到比较自由。在这些情况下，不断重复，也不断变化，可以产生非常显著的效果。

在画沙子时，我用圆珠笔在画面上点出一个个小斑点。在不断的重复中，我开始使用不规则的隆起线和小团堆起的土块来做改变。

西班牙式的屋顶是由一些小的准几何形状构成的表面。当它们向后延伸时，色调线条就从一个形状接着一个形状的清晰作画变成了由直线、斜线和水平波浪线构成的丝丝简笔。在最远的地方，所有的水平线都连在了一块。在整幅画中，瓦片本身的一致性构成了重复部分，而屋顶的不同角度以及不同的色调线条则构成了变化部分。

大象头部有明显的笔触效果，从长长悬垂着的耳朵的折痕，到相对平滑的头顶表面，再到灵活象鼻上激增的皱折。要注意笔触上阴影部分的效果。既然笔触在很大程度上是由光表现出来的，那么就可以确信在阴影部分，它会表现得更少些。

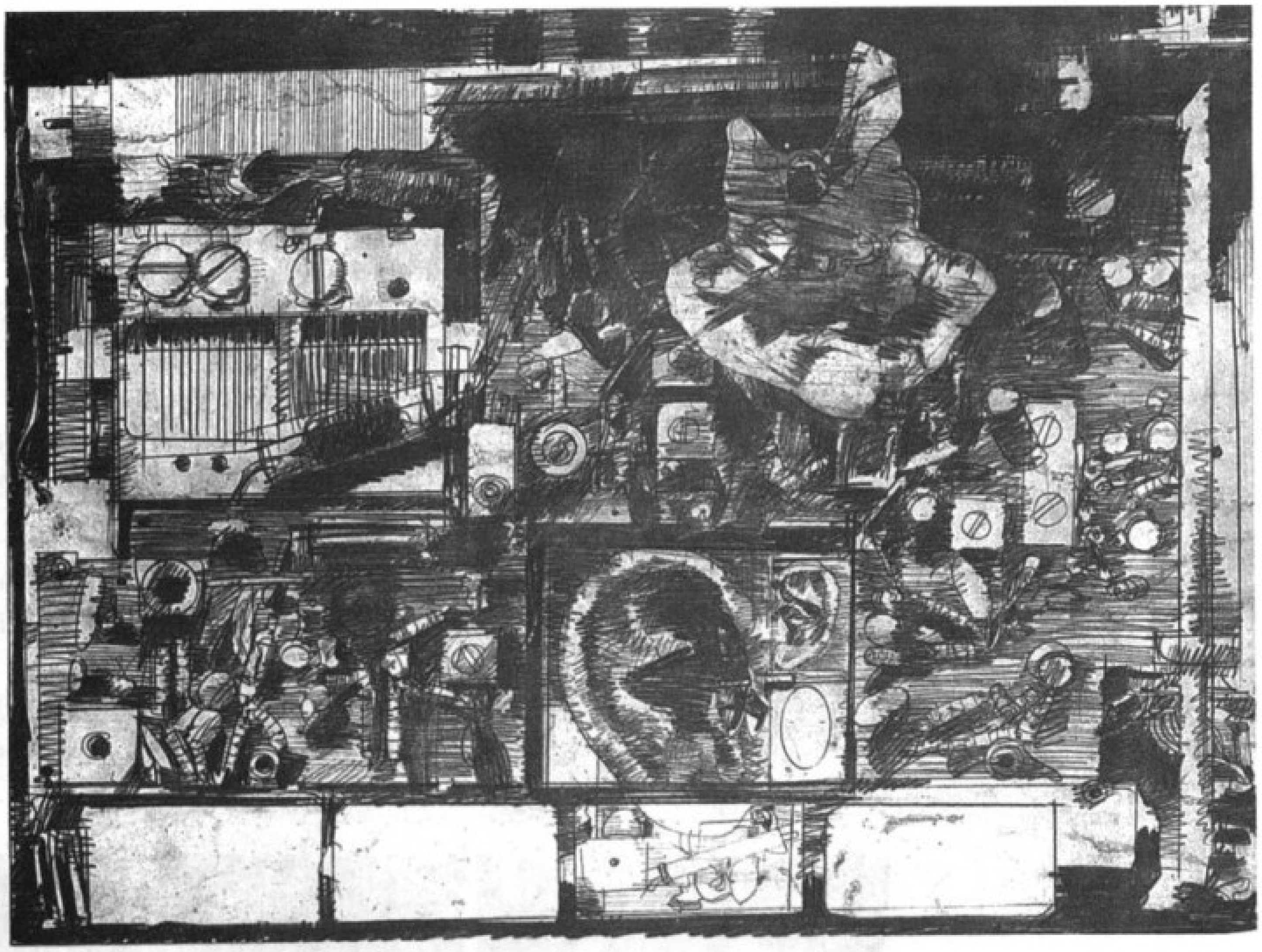
右页的两幅画是我对笔触对象和工艺对象进行的作画尝试。上面一幅是打开的半导体收音机的后部。看上去很复杂，但它实际上



不同力度作出的不规则短线。阴影部分用湿手指染污。（水溶性毡毛笔画在粗糙的画纸上）

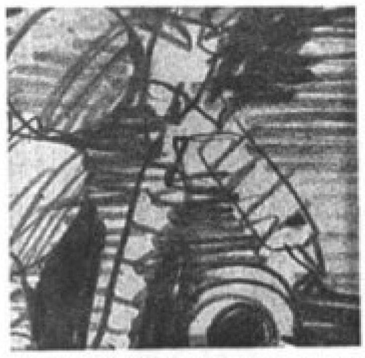


在光线直接照射下的部分笔触更多些，而阴影部分笔触就更少些。



只是在随意涂画的背景上混合进不同大小的长方形和圆形。画上的耳朵和宇航员是从另外的作品中剪下贴上去的。底部的小简图是一张导弹发射照片的临摹。整幅画就是一系列用不同方式不断重复的“形状和草笔”斑点。

我喜欢临摹那些抽象性的照片，而且在画中把它变得更为抽象。这幅画就让我想起了战争中远距离作战这种不断发展的趋势。



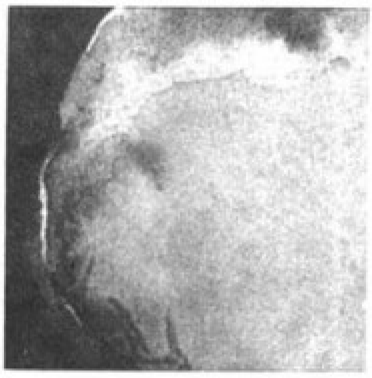
用颜色黑、力度重的草笔作出的长方形与圆形。（铅笔画）





用松散、随意的草笔作出的不规则小圆块。（铅笔画在加层纸上）





鸽子：色调之间柔性过渡，湿与湿的混合。（水彩画）



公鸡：到位的轻触、线条和溅笔技巧。画纸要潮，但不能湿。（水彩画）

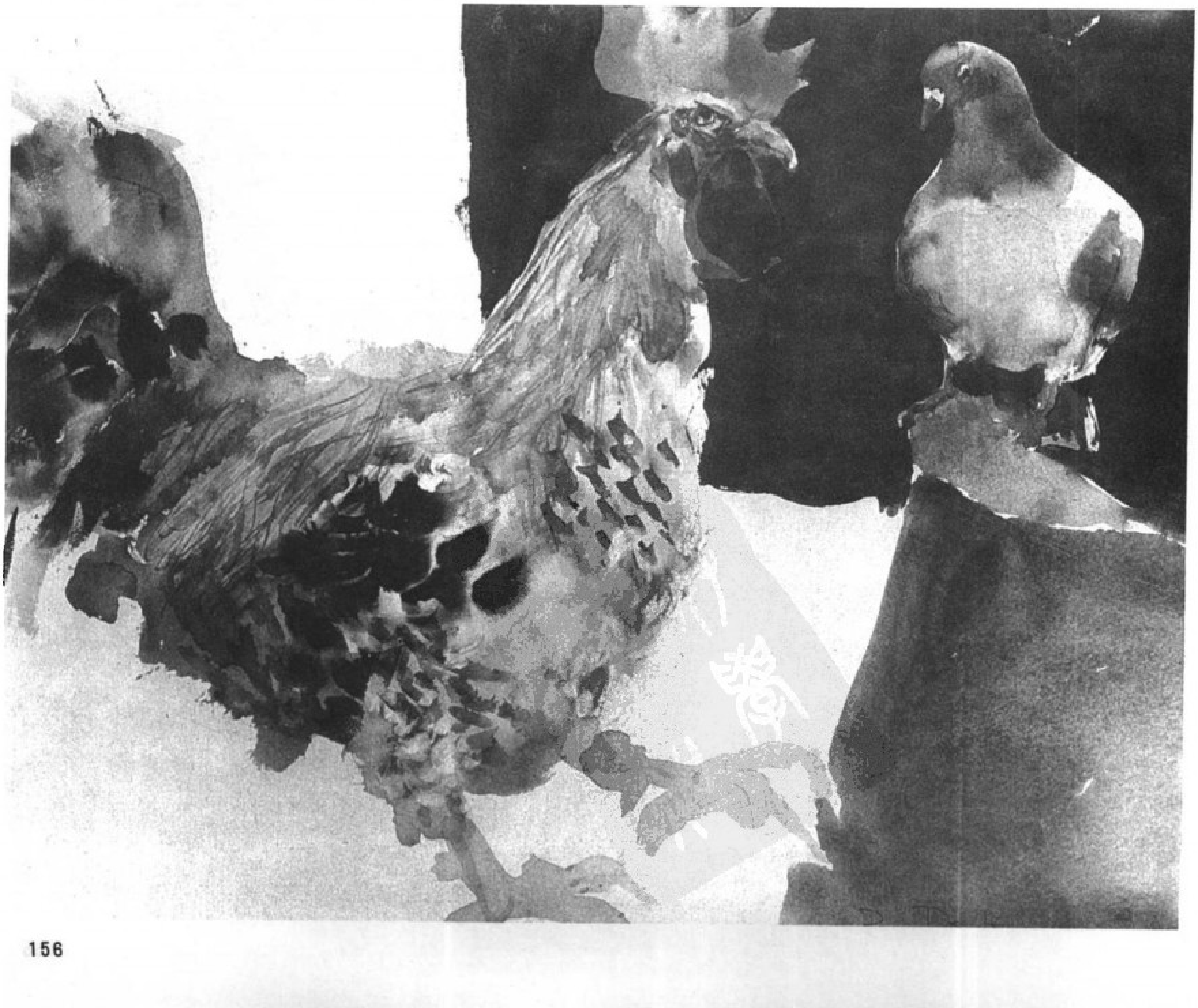
对比笔触

我们欣赏笔触的方法之一就是把它与其他不同的笔触进行对比。一幅画不是相互分离的局部的简单组合，而是有着相互的关联，这是每个严肃的画家都认可的。画中的每个笔触部分都与它周围的其他笔触部分相关联。它们相互起作用，提高其中一个笔触的感觉可能也就提高了它周围笔触的感觉。

苏珊·道莉的作品《靠近观察》阐释了这种想法，拉开了新的篇章。贝壳外表的平滑是粗糙的背景衬托的结果，也是细腻的勾画的结果，在暗色环境的反衬下，贝壳的灰色变得如珍珠一般。

我一直颇为惊讶的是，像德加和库贝尔这样的大师是如何能够用粗黑粉笔和粗糙的画纸创作出如此平滑、如此柔软的肖像画的。如果细心察看这些精细的脸，会发现他们颇为粗糙，呈现粒状。用探视镜再认真一看，可能会误以为是砂纸或是灰泥墙，但在作品的环境中，在颜色更暗、笔触更为粗糙的头发的衬映下，石头般的皮肤变得像花瓣一样的柔软。

当你把作品作为一套相互关系来理解时，就会明白事物之所以看起来或大或小，或粗糙或平滑，就在于它与画面上其他事物的对











比关系。初学者常常会在这些关系表现出来之前就不再画下去。例如，要在白纸上画某样可能会很淡的物体时，就不要忘记在它的周围加上些许暗色进行比较。如果不这样做，就会在重要部分碰到问题，而没有意识到解决问题的方法就在周围部分。

如果你还不熟悉这种关系，我建议你先注意看自己所喜欢的作品中的笔触特征。取一张白纸，在上面挖一个硬币大小的洞，透过这个洞观察见到的特殊的笔触效果。仔细分析以后，把它转到周边区域，观察它们的笔触。你会看到不同的效果是如何产生的，也尤其会注意到笔触是如何彼此依靠而产生效果的。

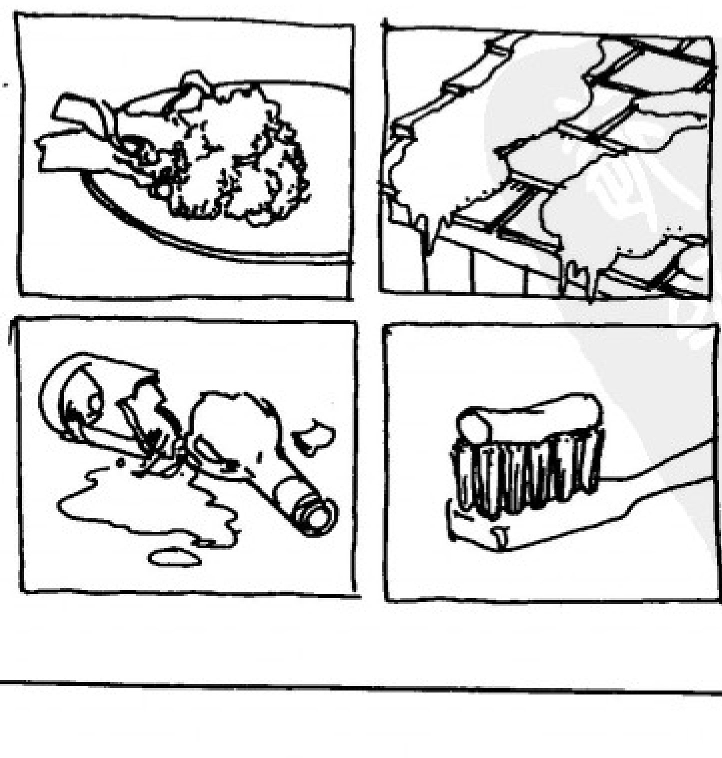
要熟悉笔触对比，还可以做这样一个练习，那就是把相反的笔触放在一起作画。下面是我所画的一些可能的情况，你还可以想出其他的一些可能性。这个练习的想法就是有意把笔触放在一起，让它们彼此映衬。



豆荚：带有粗糙手感笔触色调的粗线条。（毡毛笔画，压缩过的炭画在厚的新闻纸上）



种子：轻细的线条。（毡毛笔画）



设计 6—A——对比笔触

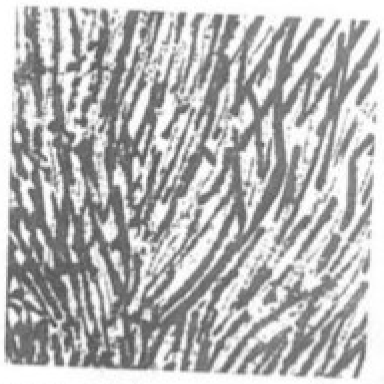
作一幅画，对比两个明显不同的笔触。从这几幅简图中挑选一幅或自己作一幅简图。根据观察，而不是根据想像或记忆作图。画面大些——最好是 18 × 24 英寸——拉近特写物体以获得笔触细部。

为了感受笔触，作画过程中时时停下来触摸一下物体。运用诱发词，大胆使用夸张。可以用放大镜时时观察对象。作画工具不限。时间 1 小时 20 分钟。



蜿蜒曲折、连接一起的线条构成圆曲形状。
(毡毛笔画)

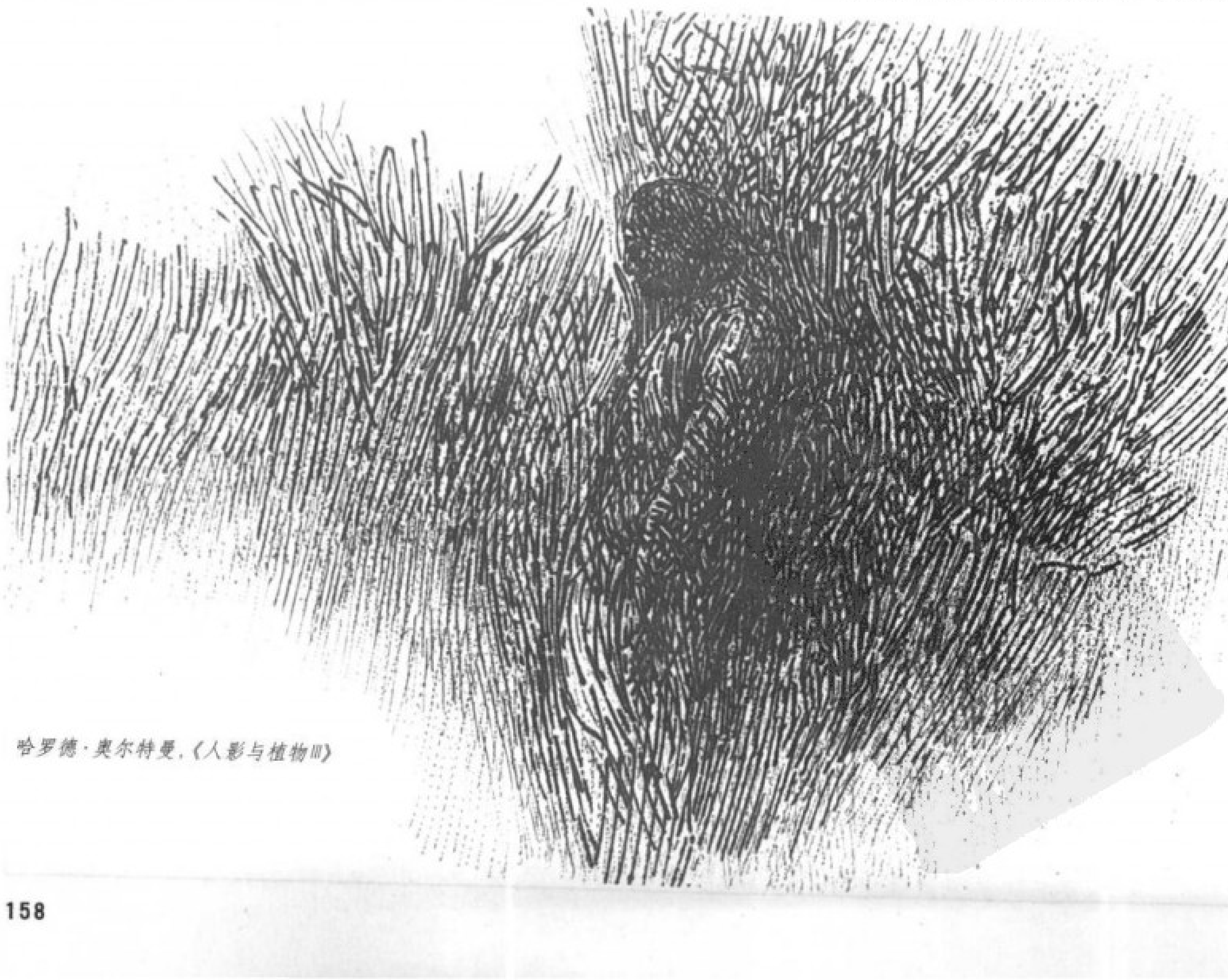




笔直的草形线条，堆簇一团。(蚀刻画)

统一笔触

统一笔触的想法与我们前两页谈到的想法正好相反。当然我们还是在探索笔触之间的关系，只是不再寻找不同，而要寻找相似处。实际上，我们不仅是要寻找相似，而且还要促使它们产生相似。这就意味着可能与实际会有些不符，但是对这种不符，我们是有意识的。如果那张古老庄严、饱经沧桑的面孔令人回想起背景部分的谷仓，那么我们在表现这两个对象时就要把它们的笔触统一在一起。这样产生的效果往往引人注目，有时非常有趣，而更多的时候是既引人注目又非常有趣。在有些情况下，我们甚至可以把作品中所有的组成部分都用同一笔触画出。这是一种非常风格化的处理手法，但在其中却留有细微表达的空间。注意看下面这幅哈罗德·奥



哈罗德·奥尔特曼，《人影与植物III》

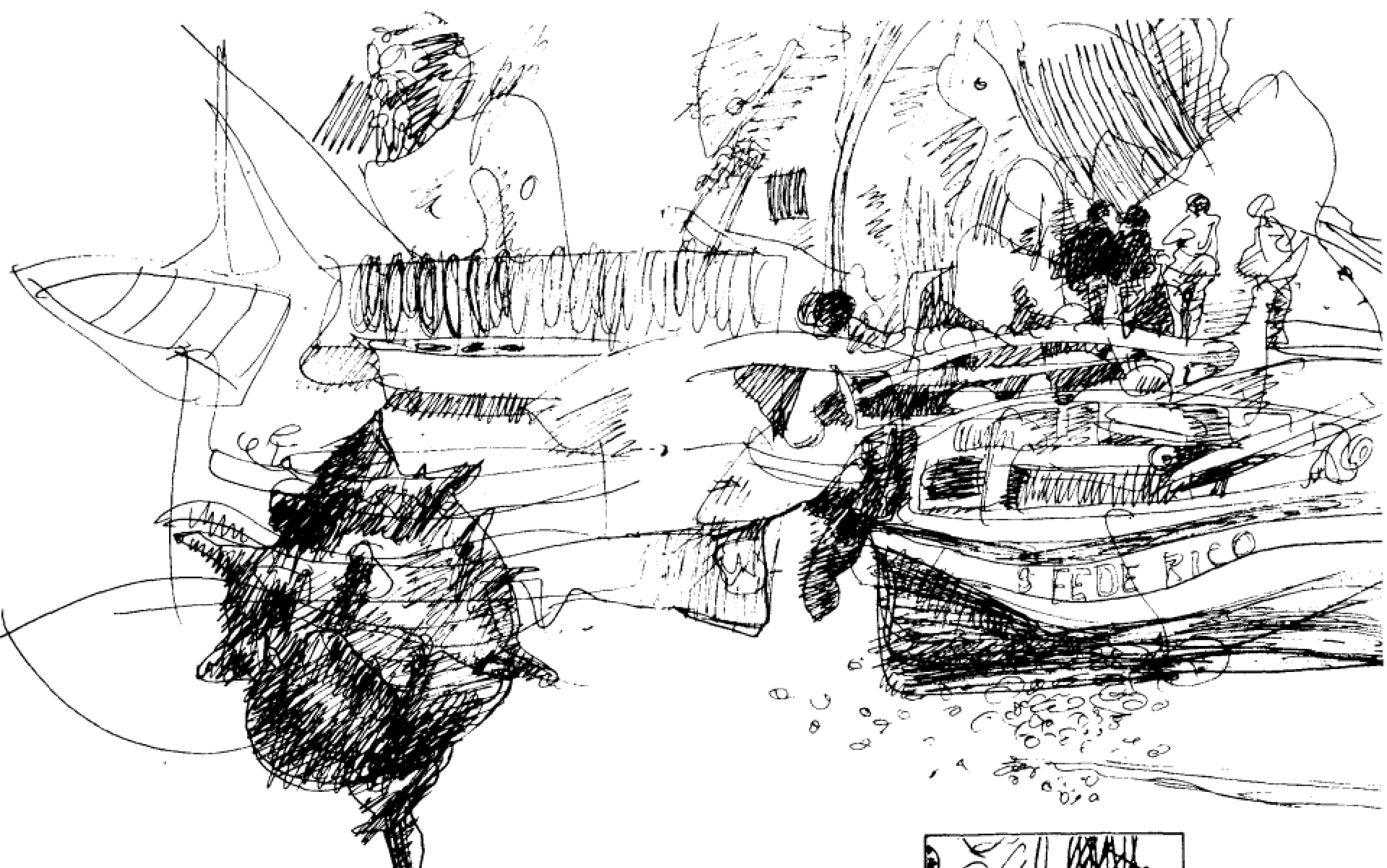
尔特曼创作的引人注目的作品。

海贝壳和渔船这幅画是随意写生而成的。开始时，我先画的是贝壳，用的是轻淡松散的草笔。而后，当我决定要画渔船和渔夫时，就使用短线继续作画。实际上这是由两幅画构成的，但短线使它们合二为一。

笔触线条可以成为建立连接的桥梁，也可以使已有的连接变得更牢固一些。在斗牛士和人群这幅写生画中，两者之间直观的统一吸引了我。它暗示了场面与观众的必然连接。这是我在15年前画

设计6—B——统一笔触

作一幅类似这几页上例子的画，使用同一种笔触线条来统一画面上的所有部分。线条的性质可以由画面上的物体而定，比如草、树叶或水。笔触线条要充满整个画面，但并不是说要很机械、单调。可能的话多做小变化。在户外作画，最好是带有建筑物和人的景色。作画工具不限，时间30分钟到一个小时。



的，那时的我尚未意识到斗牛所表现出的人与动物已失去的联系。

画笔触没有什么规则，不过下面几页概括了一些对观察有帮助的要点。这些提示大部分是前面所提到的形状和草笔法的变体。其中也包括了一些清晰作画的要点。这些信息并不是用来取代仔细观察的，因为细心的观察总是创作好的绘画作品的基础。



在不同方向进行来回涂画。（毡毛笔画）

头发——成群的细线

发绺从属于整体形状。



波浪形、成绳股状的组合。



组合为简单的几簇。



紧密的鬈发混入色调线条中。

画头发时常犯的一个错误是直接从画发丝开始。结果通常是有笔触却没有形状。要产生一个更好的头发效果，就需要运用一种能使观察更为敏锐的形状分析法。

对于头发，首先应该注意的是它的整体形状。如果是简笔画，只要勾画出形状，用一些草笔线条就可以了。如果要画得精确些，那么就需要根据发型或光的作用或是两者兼顾，把头发分割成更小的形状。根据发型划分通常不会超过两三种形状。如果超过了，那么最好把头发看做是成组的绳索或是成群的细索。短的鬈发可以用成群的C型短线来勾画，尾部逐渐变细。由光和影所产生的装饰性形状就不计其数了。有时实在太多了。使用眯眼法可以使它们变得好处理些。

最后，用几缕到位的绺发和细丝作为收笔。它们与富有色调的草笔产生鲜明对比。在画每根细丝时，要朝头发生长的方向画，保持笔头尖细。使用轻淡精细的笔触，每条线的结束处及时“提笔”。



轻柔的色调线条构成精细清晰的发绺。（铅笔画）

乔治·杜根，《妮娜的画像》

设计6—C——头发

从背后45度角观察头部并作画，尤其要强调头发笔触。作画之前和作画过程中花些时间实际触摸一下头发。注意看发型以及头发的整体形状。按照头发生长的方向勾勒笔触线条。注意光影图案，并把它们略微表现出来。作画工具不限。运用正确的诱发词，如“波浪形”、“卷曲形”、“有光泽”、“很纤细”等。时间30分钟。



浅色的块状部分与深色弯曲的线条。(水彩画)



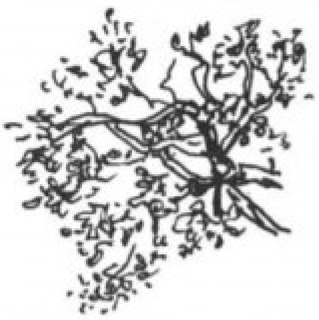


精细的短线条汇聚成小团。(硬质铅笔画)

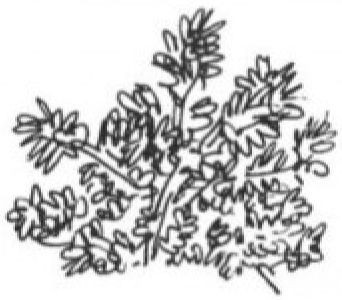


菲利斯·内姆豪泽,《贝诺》。根据照片作画。

树叶线条主要看植物的类型而定。







树叶——大块涂画，错综图案

如果要作风景画，就会不断在画叶子上碰到麻烦。在这种情况下，同样要把它们作为组织形状方面的问题来处理。先找出主要的形状，特别要注意亮与暗的部分。把这些部分勾勒出来。简单地来回涂画常可以勾画出大块的形状，之后再使用短线表现树叶笔触。

重复中的变化可以使你处理好复杂的树叶表面。当然画出的线条要能反映观察到的这种特别植物的特性，而这又受距离远近的影响。要增强效果，就要处处清晰勾画出一些叶子和树枝。画树枝时，把铅笔朝着树枝生长的方向移动。光线穿过树叶时形成的圈围形状与树叶的涂画线条构成鲜明对照。



带有部分清晰形状的简单簇团。
(水彩、铅笔画)

设计6—D——树叶

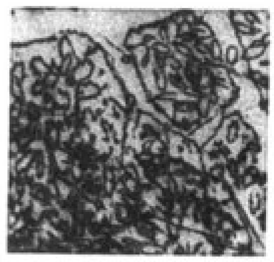
画一棵树或一个树丛，突出成簇的树叶部分。使用清晰法和简笔法表现树叶的特征。运用正确的诱发词，如“花边的”、“锯齿状的”或“圆形的”等。使用树皮的笔触和树枝的线条图案在不同位置表现有趣的对比。略微表现光影图案。作画工具不限。时间45分钟到一个小时。

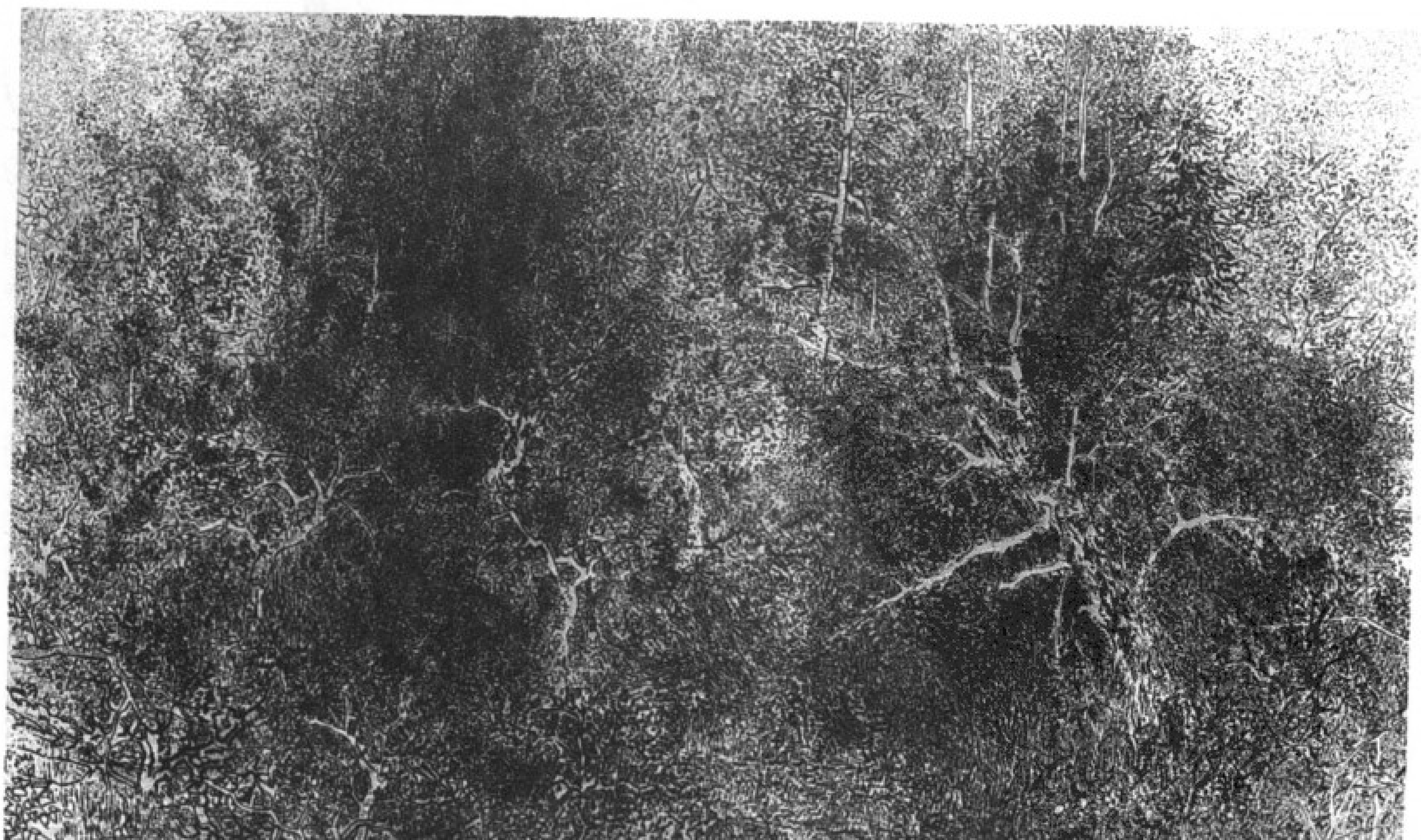




参差重叠的草笔与不规则的平行线。(毡毛笔画)

复杂凌乱的线条构成柔性的簇团。(蚀刻画)





加伯尔·皮特蒂,《大诺福克》

服饰——硬边缘和软边缘

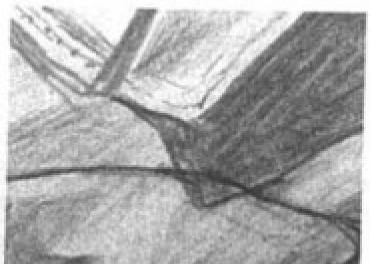
在做服饰画时，我们就有机会真正看到形状与笔触是如何相互产生作用的。首先，关于什么是形状，什么是笔触，这些概念有些模糊。在本章中，我们曾经提到笔触是像屋顶、人群、导弹或是街头音乐家的宽松衣服那样的不同的表面。这样的分类可以让我们意识到与生命一样，艺术也像一张天衣无缝的网，种类与种类之间相互交错。之所以把事物区分开，只是为了谈论起来方便些。

画服饰的时候，我们也同时画出了折痕和织物的表面特性。首先，让我们来看看折痕。折痕实际上是形状，但它们柔性的边缘可能会对作画者产生误导。需要再次声明，它们是形状，可以使用映

设计 6—E——服饰

摆放或挂起一块布，以产生不规则的褶皱图案，可以把它挂在椅子背上，也可以随意地摆放在座位上。作一幅画，作画工具不限。细致地映射出形状。在构建色调是，要特别注意硬边缘和软边缘。只在少数几个地方聚集表面笔触线条。时间 45 分钟到一个小时。





起皱、有棱角的形状与清晰、明显的线条。（石墨和彩色铅笔画）

射法把它们区分出来。之后，可以用短线填充色调，要注意每个形状中的暗的程度以及大多数边缘的淡的程度。边缘特别关键。不管它们是轻淡的，明显的，或是无定型，如何处理这些边缘之间的关系直接决定了能否将服饰的感觉逼真地表现出来。不要忽视使用第二章所介绍的擦抹法。在这些例子中它们得到了自由的运用。

勾画光泽、绒毛或织纹固然重要，但逼真地表现出折痕更为重要。如果眯眼看的话，就会注意到折痕图案比织物本身的任何特性都显得突出。但这并不意味着那些特性要留到以后再加上去。我喜欢同时画折痕和织物，在色调线条与笔触线条间来回运作。



琼·沃尔特米尔，《皮茄克》





中色与暗色形状，使用擦抹法。（铅笔和捏成团的橡皮作画）



使用手指和铅笔头淡化的不规则的圆形形状。（葡萄炭笔画）



简单的线形图案。（毡毛笔画）

反光表面——斑点形状与高对比度

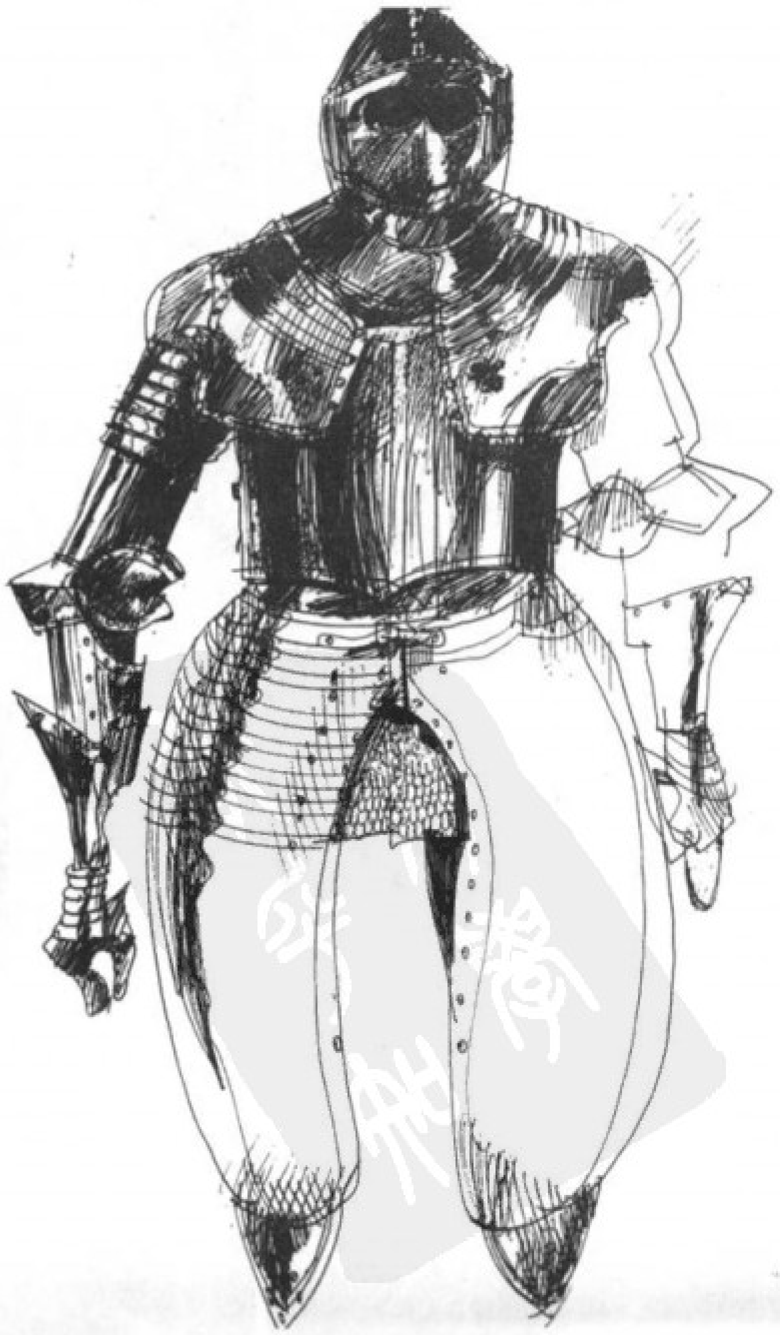
设计6—F——反光表面

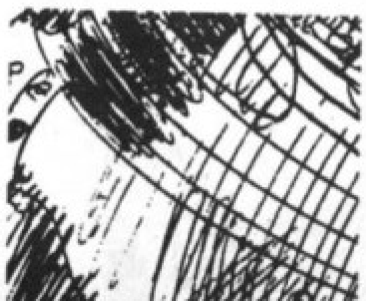
找一个表面光亮、能反射的物体作画。比如铬合金缓冲器、茶壶、管乐器。找到并记下物体表面反射出来的复杂、不规则的形状，以及硬边缘和软边缘。把高对比度也表现出来。运用暗色和中色调，使它们包围的部分产生强光感。作画工具不限。时间45分钟到一个小时。

反光表面是我最喜爱的笔触，因为它们是如此地动人心弦，如此地富有生机，如此地难以预测。在第一章中谈到装饰形状时，我们本来可以拿反光表面作为例子分析，它中间的形状数目繁多，种类也全。有时装饰形状本身就是一幅小风景，比如上图中的餐盘，下图中的宇航员的面罩。更多的时候，它们是不规则的，暗色调和中色调的斑点会突然转变成明亮的白色强光部分。而表面最显著的特征，就正是这种从暗到亮的突然变化。

重新塑造笔触的第一步通常是把暗色、中色和亮色的形状仔细地勾画出来。特别要注意白色强光部分。这在约翰·拉斯金的忠告中体现了出来：“看白色的空隙处……要小心翼翼地看，把它们当作一个庄园，而你为办理一件重要的诉讼案，必须要勘测，而且画出这个庄园的地图，一丝一毫的疏漏都会使你受到严重的惩罚。”你可以在最后用尖细捏制的橡皮把它们擦拭出来。还要记住强光部







映射形状中的影线。（圆珠笔画）



用湿手指淡化的线形画。（毡毛笔画）根据照片作画。



复杂形状中涂画出的浅色和深色。(圆珠笔画)



分看上去要非常明亮而且闪光，就像它周围的部分要非常暗一样。

仔细观察硬边缘与软边缘的混合处。有几处地方，你会发现在明与暗之间有一道清晰明显的分界，在其他几处地方，明与暗的交界处边缘是淡的。如果使用的是铅笔或炭笔，用铅笔头擦抹画面就可以产生很好的软边缘。要注意当反射光到达表面后所产生的弯曲和变形。如果是圆柱体的表面，弯曲变形的形状会纵向沿展开来，产生出整齐而机械的效果，如下图迈克尔·米切尔的作品。如果是球体表面，那么它们就会沿着弯曲度沿展。若是在水中，反射光就很难预测了，要根据波浪和涟漪的情况而定。



迈克尔·米切尔，《弗兰肯斯坦观察》



高对比度边缘的笔直机械形状。(铅笔画，使用铅笔头擦涂)



距离不同，笔触线条也要改变。



前景。



中间距离。



中远距离。



远距离背景。

远距离笔触

你一定已经注意到离事物越远，笔触就越看不清楚。这是第五章提到的深度原则之一。在对单个物体产生的触觉减低时，我们就把笔触感转移到一组物体中去。在逐渐离开建筑物时，它的水泥表面的触觉性质会逐渐消失，直到窗户的图案出现笔触效果。如果距离再拉远些，那么可能就是在天空映衬下的整座城市产生出触觉效果了。

从单个到群体意识的转化要求作画时的线条也要发生变化。作画时要使用完全不同的线条，而不是简单地将同样的线条变得越来越小。在左页的风景画中，你可以看到几处这样的变化。

下面这幅画是一个很好的例子，它表现出了笔触的简笔线条的有力效果。画家龚贤是中国17世纪带有革命风格的艺术家之一。传统画家所作的画都非常清晰，甚至连在远处的岩石、大山和树木都精雕细琢表现出来。而龚贤的画笔却没有这么费劲。这种粗黑、简化的笔触如果换到另外一种场景之下，就可以作为头发或羊毛衣的笔触了。

龚贤，《深山迷雾谷》，1671，墨汁浅色画。The Nelson—Atkins Museum of Art, Kansas City, Missouri (Nelson Fund).



第六章笔触效果中的诀窍



* 清晰化和简笔化。把对表面的仔细勾画和风格化的笔触线条结合起来。

* 感觉线条。发动触觉，运用作画工具“感觉出”表面。



* 重复和变化。努力勾画每个笔触中的重复图案和细微变化。

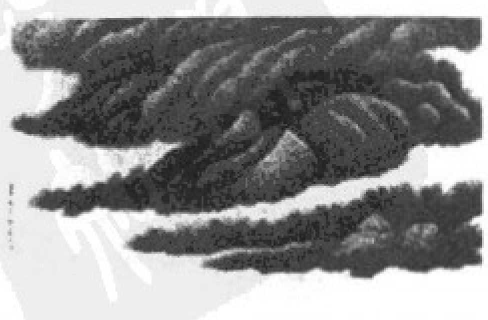
* 对比笔触。勾画好一个笔触也就提高了它旁边的笔触效果。

* 统一笔触。使用同样的笔触线条去加强画面与组成部分之间的联系。

* 距离拉远，线条变化。离物体逐渐远时，要改变线条以反映出物体变化的视觉特性。







设计自我评估

设计 6—A——对比笔触

* 两个笔触之间是否有强烈的对比?
* 是否触摸过物体的表面?
* 是否同时使用了清晰化和简笔化勾勒线条?
* 是否使用了诱发词?
* 是否有夸大?

设计 6—B——统一笔触

* 整幅画面是否都使用同一种基本笔触?
* 是否稍微有所变化?
* 笔触线条是否使画面统一?
* 线条的样式是否取自场景中的某个物体?
* 线条在某一点上是否显得是自然产生?

设计 6—C——头发

* 是否把头发作为整体形状来画?
* 是否把头发分解为几个主要部分?
* 是否表现出光影图案?
* 有无使用诱发词?
* 笔触线条是否朝着头发生长的方向画?
* 作画工具是否尖细?

设计 6—D——树叶

* 是否把主要植物作为整体形状来画?
* 是否使用清晰化和简笔化勾勒线条?
* 是否使用树皮笔触和树枝笔触使树叶产生对比度?
* 是否使用诱发词?

设计 6—E——服饰

* 是否把光影形状分别区分勾勒出来?
* 画面上是否既有硬边缘又有软边缘?
* 是否耐心地构建色调?
* 是否只在有限的几个部分集中使用表面笔触线条?

设计 6—F——反光表面

* 是否把反射表面形状区分勾勒出来?
* 画面上是否既有硬边缘又有软边缘?
* 是否夸大对比度?
* 是否使用更暗的色调来加强它们所包围部分的强光部分?

第七章　图案与构图

使用形状构图·感觉图案·取景·图片裁切·跨板中的对立面·识别相切部分

作草图与作构图的区别就在于前者关心的是事物，而后者则更注重事物之间的关系。构图不仅要画物体，而且要画出整体的图案，考虑到整张画纸。我们了解用这样的方式构图意味着什么，但却无法确切地说是什么。也无须知道。在本章中我们想要培养的是一种感觉图案的样式，它能帮助你把完全不相称的几个部分放进一幅正式的构图中去。

想像自己是戏剧彩排中的一分子，而你的角色已经从演员转化成了导演。你所要负责的已不仅仅是台词了；你要对整体的过程负责。要走下台去，坐在剧场的座位上。在那里指挥演员、道具和背景。你也许非常清楚自己想要什么样的效果，或许会采用“看到它我就能认出它”的态度。向后退，观全局，定计划，敢尝试，这些都是构图作画的基本条件。

这是一个没有规则的原则。经过多次尝试后，我们意识到如果要把构图法则形式化，其结果只能是滑稽、主观，且常常是矛盾的。我想提出有关对象的三个基本想法，由此指给你一种构图的方法：

1. 构成画面的块状不仅包括对象的形状，而且包括背景的形状。

2. 好的构图来自于整体感，它体现的是部分之间的关系，而不只是表现某个特殊部分。

3. 画面的关系总是建立在模棱两可或看似矛盾的形态之上的。

这些想法刚开始时会觉得很别扭，但它们却深深体现在整幅画中，我想当你见到它们时会认出它们来的。



把画面简化成只有几个简单形状的图案，有助于进行排列。这个过程可以在大脑中完成，也可以通过做一个构图小简图来完成，比如这幅图。



克里斯蒂·加拉格尔，《咖啡和茶》。彩色蜡笔画。

拼图

视觉世界是一个由形状构成的巨大集合体，而表现这样一个世界的画面却更像是一个拼图——在给定的边界中放入大量的形状。其中的一些形状是你所要画的物体，而在它们之间、后面或沿展到画纸边界上的形状却也和它们一样的重要。这些背景形状很容易受到忽视。然而，如果对此保持警戒，能够把它们认出来，也就说明你的构图感正在不断增强。

在我们讨论这个部分之前，我想先把这个部分中要使用的形状术语定义一下。一般情况下，我会使用正面形状和负面形状这两个词，但为了避免不断重复，也会使用“图像形状和背景形状”、“黑色形状和白色形状”、“亮的形状和暗的形状”或“空间”这类词汇。有时我会把这些词汇加以区分，但就现在而言，它们是可以互换的。只要记住一切皆形状，对这些定义就不会有问题。

这个构图由两个形状组成……





头部和肩膀的侧面影像……



以及背景部分的白色形状

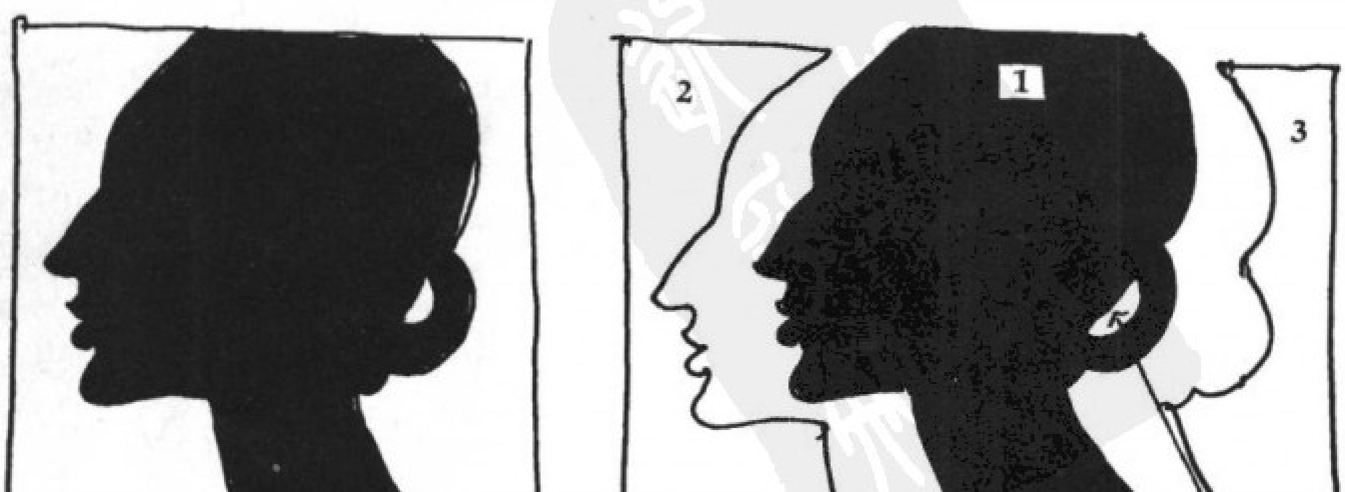
辨认形状

在侧面影像中，男人的头和肩膀是一个单独形状。画在纸上后，影像却产生了另一个形状：头部后面和画纸边缘所围成的空间形状。因此，左边的这个例子是一个由两块板构成的拼图。在下面一幅画中，妇女的头部也是一个单独的形状。不过，在这个例子中，头部碰到了画纸的顶部，于是在两边各留下了一个白色的背景形状。画面的外部边缘构成了这些形状的边缘。另外，在妇女的发型中还留出了一块小小的白色形状。仔细观察之后，我们把这些形状分割开来，把它们当作是拼图中的四块板：三块白色形状和一块黑色形状——共有四个形状。回到左边的这个例子，我们来观察一下每块白色形状的特性。把黑色形状彻底抛开，你会注意到在画白色负面形状时，黑色正面形状也表现了出来。正面形状和负面形状有共同的边界。

想像自己正在看与右页克里斯蒂·加拉格尔的作品一样的风

这个构图有四个形状组成……

……妇女的侧面影像、头部两侧的白色形状以及头发中的圈圈形状。



景。进一步想像自己透过取景器取到了与画面一样的景色。你看见的和她看见的一样，黑乎乎的树群切过了田野和天空那块更亮的形状。如果眯眼看，会发现这种图案甚至会更明显，只剩下两维明度。如果眼睛再眯得小一些的话，那么所有的树和阴影部分就成了一个单独的暗色形状。通常这个形状就是起笔作画的地方，不过让我们假设从相反的部分开始起笔。把注意力集中到田野形状和天空形状上。透过取景器眯眼看它们，会看到三大块亮的形状和其他许多小块亮的形状。

现在让我们先停一下。这个风景是白在黑上还是黑在白上，这个问题真的那么重要吗？既然有一种方法可以作画，为什么还要费神去看另一种方法呢？这些问题问到了构图作画的点子上。

前面我们提到过，构图时我们要改为使用一种感觉图案的样式，这样才能够看整体，而不是看部分。为了理解它的意思，让我们假设，在图像形状与背景形状之间有一场小小的争斗，谁都想体现自己的重要性。它们俩就像一对任性蛮横的姐妹，彼此嫉妒，争着要得到你的注意。不管是谁赢，构图都会受到影响。你所要扮演的就是一个公正的裁判，公平对待两者，为整体的构图服务。这就意味着既不能偏向图案，也不能袒护背景，而要让它们两者互相支持。

设计 7—A——三种简化风景图

看看屋外的环境，选一个有明显明暗对比的景色，可以是树，可以是建筑，也可以两者兼有。用一个自制的取景器来观察对象，定出对象的范围。用眯眼法，使所有看到的形状不是黑色就是白色。省略所有的细部和笔触。在灰色的暗色部分画上黑色调，在灰色的亮色部分留下白色调。在有些地方可以把相似色调合并成一个更大的形状。可以把形状轮廓勾勒出来以便填充色调，但在完成的作品中不要留有外形轮廓。快速作画，画面不要超过4 × 5.5。完成一幅后，再做两幅不同角度或不同对象的画。每幅画花5到10分钟。

合并形状

到现在为止，我们已经讨论了图形和背景是两个构成形状世界的独立实体。然而对于画面来说，还不止这些。当你眯起眼睛时，看到了亮的形状与暗的形状的图案。这些形状有的是物体本身及物体背后的背景，有些则是由于光与影的作用以及本色调的不同而产生的结果。



暗色的形状连接在一起，构成单独一个形状，看上去就像是短吻鳄的侧面。在它周围和中间有更多的白色形状。

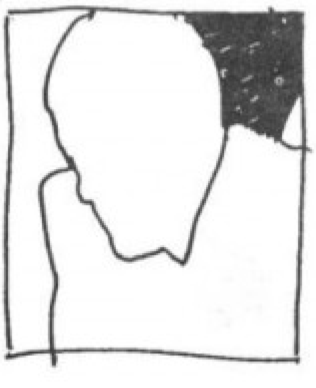


克里斯蒂·加拉格尔。彩色蜡笔画。

脸部与肩膀的阴影



背景部分的阴影





两个阴影连接成单独一个形状

在构图中，常常把色调相同，但形状不同的部分合并起来，以产生统一的画面。光、影和本色调混合一体，使图形和背景交织在一起。暗色与暗色合并，亮色与亮色合并，中色与中色合并，不必在乎它们的光源是否一致。这样合并产生的新形状就是构图中的一块块小片，而它们本身也相互联结形成画面的大块整体图案。

在第一章和第四章中，我们已经分别学习了形状关系和形状合并的相互联结的功能。如果把这种功能扩展到画面的所有部分，从焦点位置到背景形状，那么就能把拼图板牢牢固定在一个粘合得更为紧密的组织中。不仅如此，而且也完成了一项对构图来说很重要的任务：引进了矛盾体。

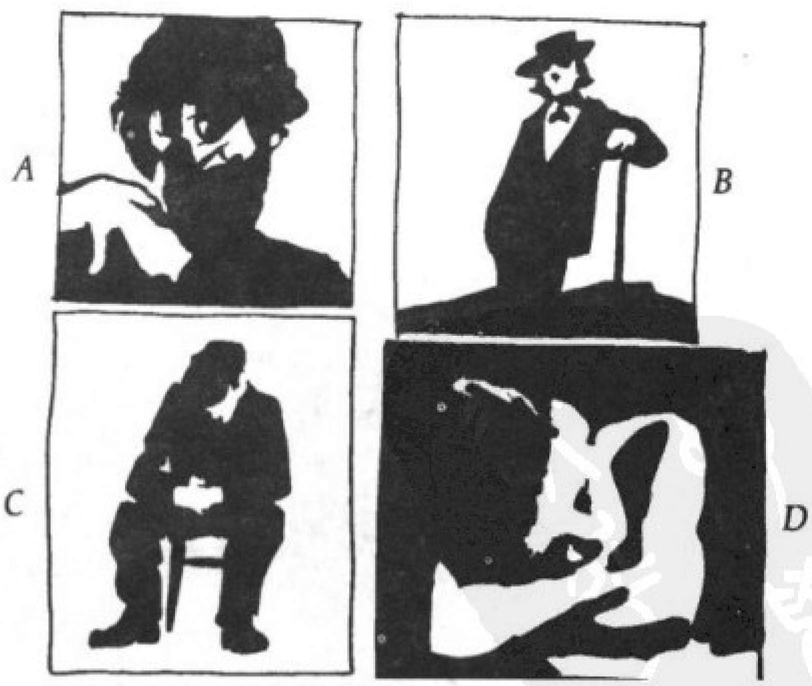
让我们以左边的形状关系图为例，看看矛盾体的简单运用。在第一幅构图中，男人的脸部阴影融进了肩膀阴影。在第二幅构图中，背后的墙上显示了他的投影。而在第三幅构图中，所有的阴影都合并在一起，它们之间的界限消失了，产生出一个新的模棱两可的形状。这个新的形状是形体与投影的结合，但同时它也只是一个扁平黑色的形状。在不知不觉中，有时把它看作是立体形状，有时又把它看作是平面形状——有时把它看作是具体的描绘，有时又把它看作是抽象的写照。这些矛盾体对我们的理解作怪，使我们介入到作品中去。

形状关系只是六种矛盾体中的一种，我们还会在本章的后半部分介绍这些矛盾体。现在，让我们先来看看你是否已经掌握了图形和背景关系的基本思想。看下面的四幅图，数数看每幅图有多少黑色形状，多少白色形状。无须精确数数，只要你的答案能说明你对这个概念有个大体认识就可以。当然，相互连接的形状算作一个形状。

设计 7—B——三张脸

这个设计类似设计 7—A，只是要根据杂志上的三张脸部照片作画。照片越大越好，并且要有明显的明暗对比。在每张照片上贴上一张临摹纸，使得面部特征只显出黑色或白色形状，填充暗色部分。在色调由浅变深的地方，做一条模糊的边界线。同样，可以在填充色调之前先勾勒轮廓，但不要在完成的作品中留下轮廓痕迹。画面要简单，每幅画花 5 到 10 分钟。

数数下面每幅图中各有几个形状。
（答案在下面）



答案：
A 一个黑色形状，八个白色形状。
B 两个黑色形状，五个白色形状。
C 一个黑色形状，四个白色形状。
D 三个黑色形状，四个白色形状。

感觉图案

感觉图案的方式是一种感觉方法，通常无须言语表达。画家并不需要"理解"视觉图案，或者了解为什么他们更喜欢一种图案而不是另一种图案。然而在经验中他们却知道，即使是直觉中最模糊的部分也可能创造得出值得画的作品。有一些关于画家威廉·德·库宁青年时期在纽约时的报道，描述的是他那强烈的视觉好奇。当他沿街漫步的时候，会突然停住，呆呆凝视着人行道上的胶土油。听起来好像有些离奇古怪，但如果我们意识到这与停住凝视日落没什么区别，也就觉得不怪了。只要我们放开灵感，许多看似不可能结合在一起的形状和色彩就都能诱发我们的感觉图案的方式。

本质上说感觉图案的方式是非言语的方式，但却可以通过玩一种叫做"这是什么图案"的言语游戏来培养这种方式。随便找一个地点，挑一个方向看，用一句话和形状语言描述出观察结果。使用诸如"部分"、"大块"、"小块"、"形状"这类的词，不要使用物体的名称。比如在我的窗子外面的景象——前景上一个树木茂盛的遥远小山前延伸着一片覆盖着雪的田地，背景则是一片亮亮的天空——可以用这种方式描述"在两块亮色形状之间夹着一团暗色起伏的大块形状"。

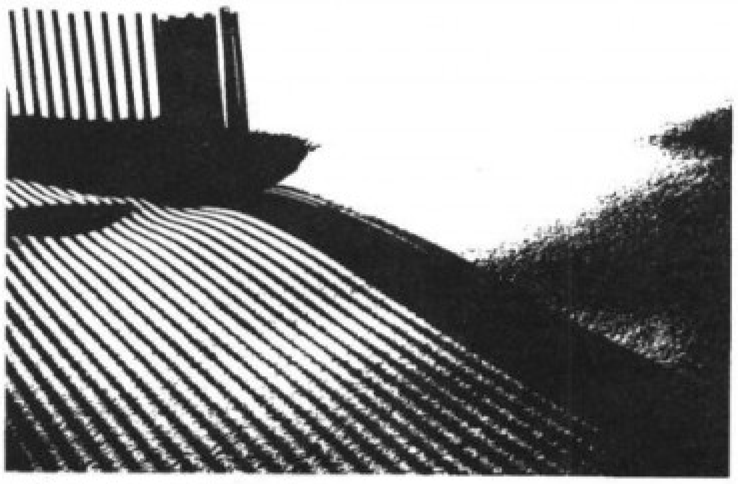
描述中所使用的言语有时可能会很别扭，但不用担心句法。"中间是一个暗色的长方形，顶部有小块不规则的亮色和暗色，下面是暗色弯曲的线条，背景是中色的"，这句话描绘的是一个面上摆放着书的华丽桌子。即使是像这样过分累赘的句子也对组织好观察结果有很大帮助。

当概括和简化对象成为观察的一个自然部分时，就能够完全抛开这些词汇。而目前，把见到的景象用言语表达出来可以使你产生把它们画下来的愿望。这就好像是大脑中的视觉部分对言语部分说："你没能把它描述出来……看我的。"

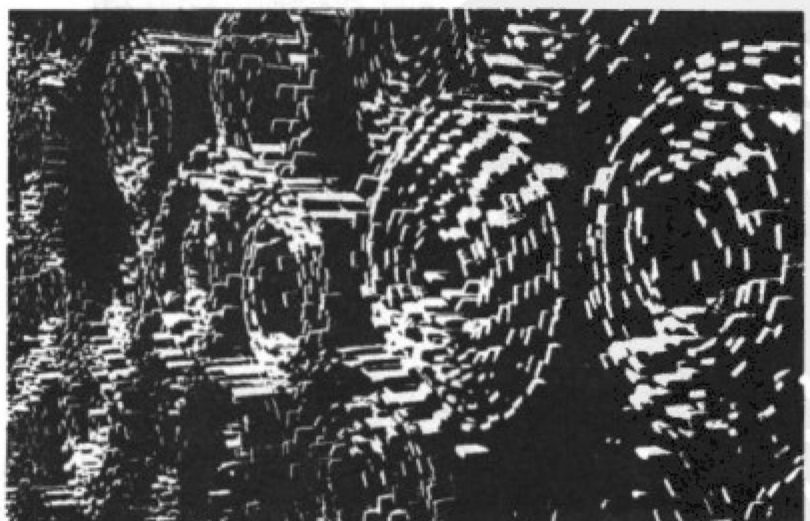
有时图案一下就会蹦入眼帘，但如果它很难辨认的话，记着使用眯眼。必要的话，可以把眼眯到无法辨认单个物体为止。那看得出的模糊的暗色和亮色就是你所要的图案。



带有黑白耀眼光环的大块暗色形状。



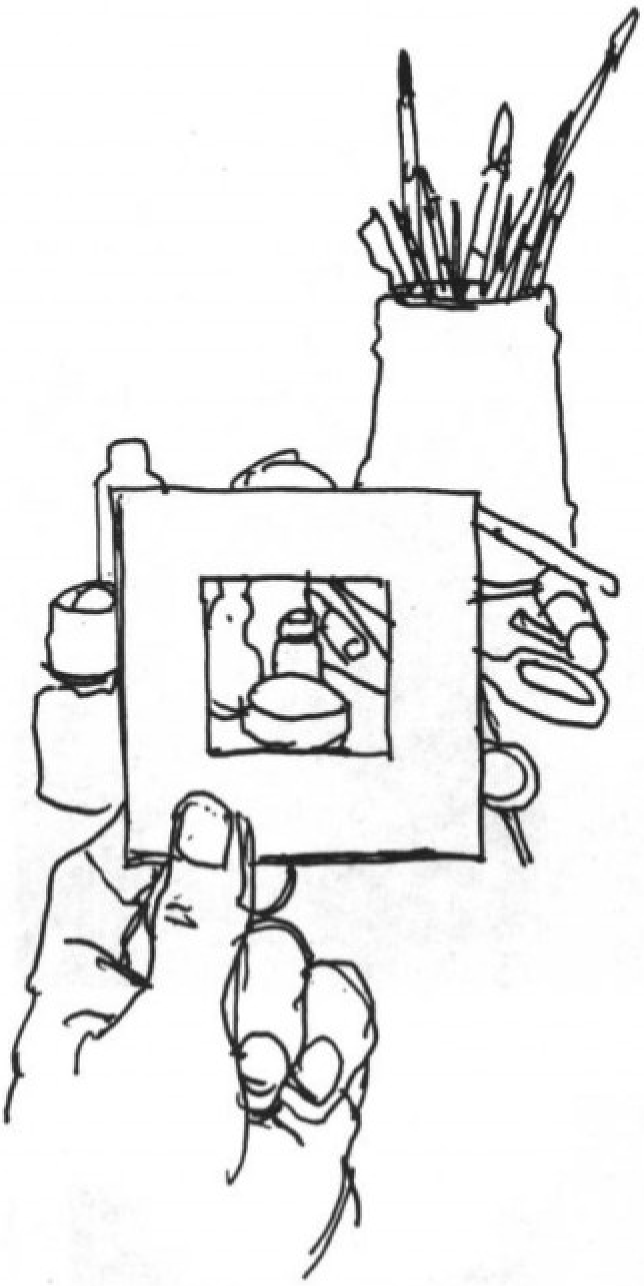
笔直波动图案中的黑白条纹。



一组螺旋状图案中的小块长方形切片。

设计 7—C——反向图案

从下表中挑一种静物摆放好后作画。
1. 随意放在地板上的环形绳子。
2. 一堆图钉，其中有许多重叠连接在一起。
3. 自行车或三轮车的一部分。
每个对象都有明显的形状图案。你要通过只画背景形状，用纯黑色和纯白色把它们表现出来。仔细画出所有的圈圈形状，并填充颜色，物体的形状内部不要填充颜色，保持纯白色。拉近特写作画。画面 8×10 英寸，作画工具不限。时间 40—60 分钟。



通过自制的取景器可以很好地看到作品的构图。

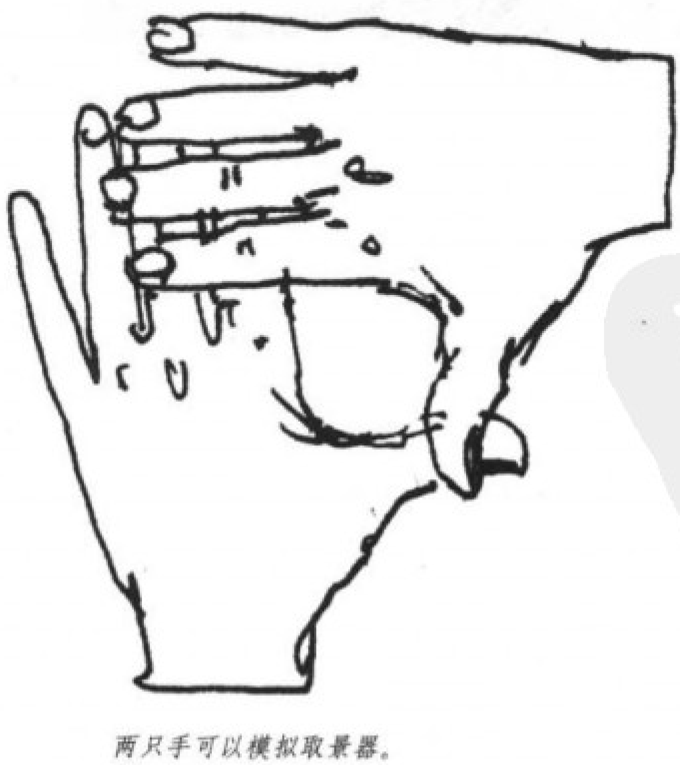
取景

就在写这些话的时候，我在看面前的画桌。画笔筒、墨水瓶、颜料管、剪刀、胶带、书籍还有两只咖啡杯，它们只是我面前一堆物品中的部分。确切地说，应该是一片混乱，是视觉世界中典型的形状混乱。（你是否注意到几乎每次开始作画时，即使所画的物体很简单，它也比你所预计的要复杂得多？）当你真正观察物体时，任何一个部分都和我的画桌一样复杂，而如果我尝试要把画桌画下来，它就会带给我在每次开始作画时都会碰到的相同问题。要画哪些部分？哪些部分不要？这些部分要画多大？总之就是：物体和空间应该如何安排？

我可以使用取景器（见第四章）来简化这种组织上的问题（但我常常找不到取景器，这时我就使用两只手来取景）。取景器上的洞要接近于画纸的比例。透过取景器浏览桌面，从而选择一些物体，除去另一些物体。它使我可以一次把注意力集中在一个部分。从构图的角度说，它使我理解对象。

在这些墨汁稀释的小简图中，我使用了不同构图。从水平角度作画，我可以画出更多的物体，但从垂直角度作画，我却可以画出一些有趣的斜线以及特殊的图片裁切。不管选择哪一种，都产生不错的效果，但既然对象是水平摆放，我就选择横向作画。我尝试使用几种不同的眼睛水平线，从不同角度、不同距离作画。每到一个新位置，物体以及物体之间的空间形状就会发生变化，一种全新的图案就会产生。注意看每个例子中形状的总数，它们随着图片裁切、形状合并以及背景关系等而逐渐减少。只要进行取景，复杂的问题就变得好处理得多。

一般情况下，我一找到图案就画下来，但偶尔我会改变物体以获得更好的构图。如果物体看起来太复杂，我就把它去掉。如果空

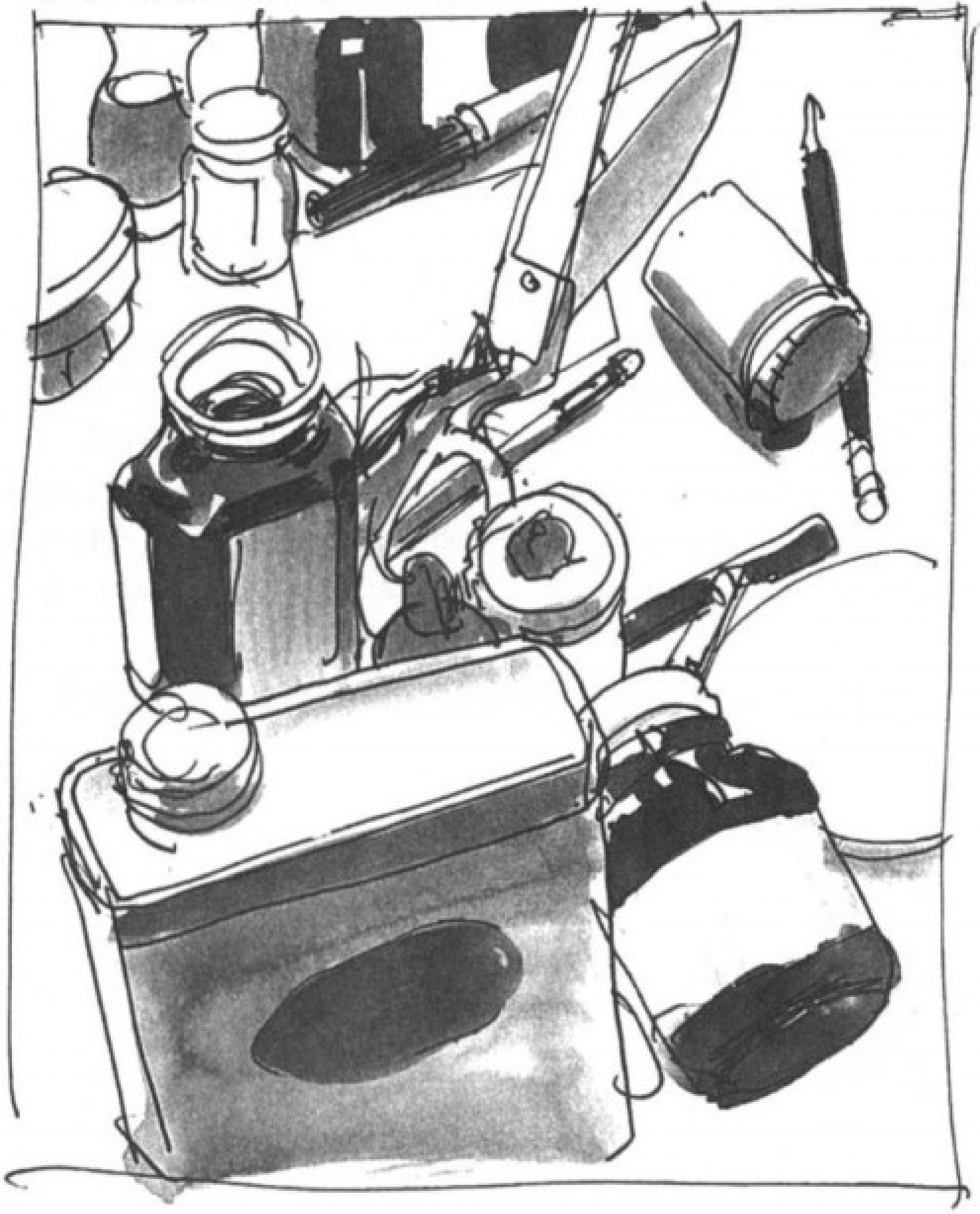


两只手可以模拟取景器。

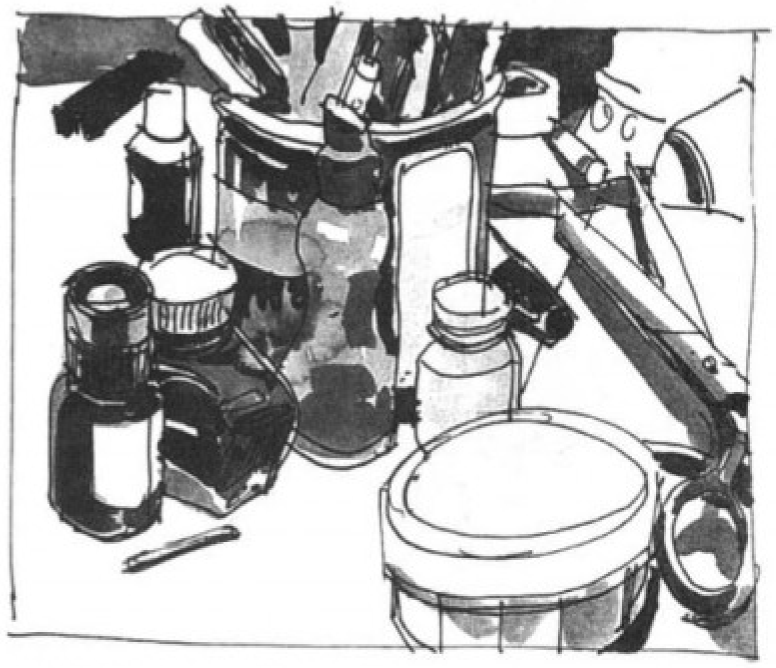


间看起来太空白，我就在其中加上些东西。这些决定几乎是在不知不觉中做出的——在摆弄形状时，想法会突然冒出来。

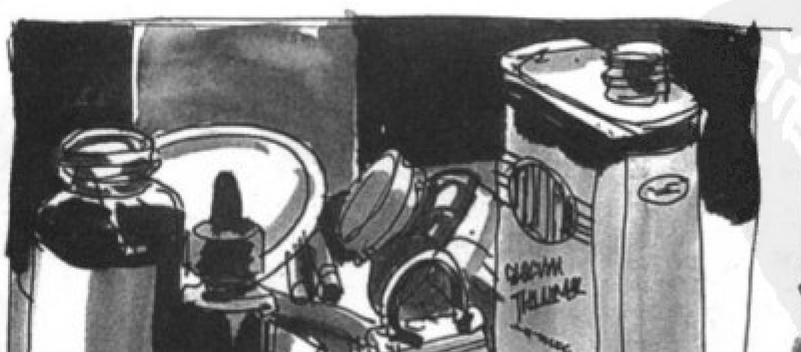
我已经了解了从用不同方法观察对象的作用。即使只是单单作一幅画，我也要用取景器慢慢浏览对象，寻找各种可能的方法，直到选定一种最适合自己的图案感觉为止。决定好了选择的图案后，并不是说：“啊，这正是我要找的！”而是说：“唔……这看起来还不错，看看画出来会是怎么样！”



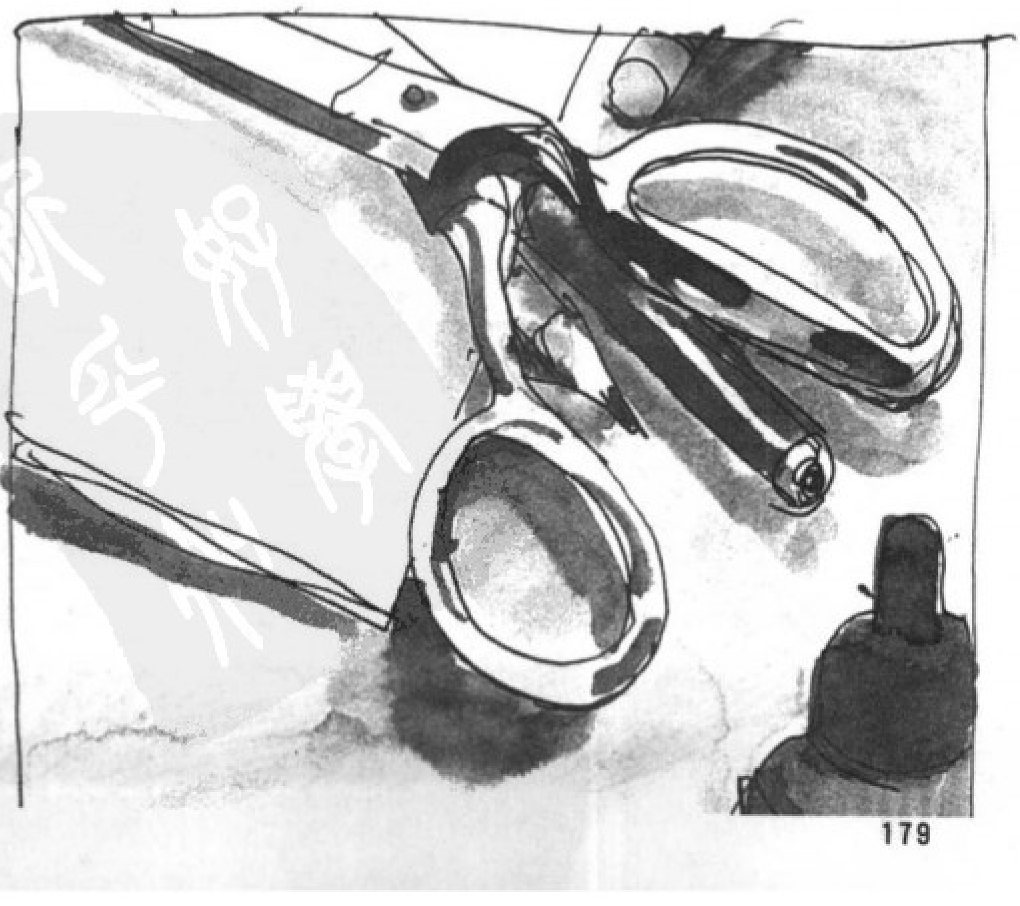
俯视观察可以产生许多白色形状，构造出带有明显斜线的竖直画面。



从这个角度看，所有物体都堆积到中央。暗色背景只显露出一点。



前景部分的大空间增加了空间深度感。图片在上边界进行了裁切。



如果拉近距离特写的话，对象的抽象特性就会表现出来。形状变大了，更为神秘了。







紧凑的图片裁切会使画面产生更多的背景形状。

图片裁切

图片裁切可以看作是背景与画纸边缘交界处所产生的结果,也可以看作是一种激进的构图设计。图片裁切有助于培养勇气,因为它需要的是斩钉截铁的决心。物体可以在画面中,也可以在画面外。富有冒险精神的图片裁切是在对象的重要部位横刀切过。它使观众靠得更近,而把背景分裂开来。图片裁切只表现了物体的部分,为作品增添了一份抽象感。观众对作品中物体的意识会淡化,而更注意的是形状、角度和色调。这样,图片裁切就突出了构图。

激进的图片裁切是近来西方艺术史上一个创新,它的产生分别受到日本木版印刷以及摄影术的影响。广直、北斋以及18世纪其他艺术家的木版艺术颇具特色,他们从某些角度大胆裁切,从而产生出间接模糊的图形和建筑。第一批摄影师在开始时是模仿画家的,小心翼翼地把对象圈在画面中央,但不久以后——或是出于错误,或是出于尝试——他们就用更为大胆的方式进行裁切。他们向前移动进行特写,让人物在框架内外移动,切去交界处无法辨认的部分。这些创新刺激了19世纪后期的画家,并把它们融入到作品中去。自此,使用画面的边界来产生新的形状就成为了作画的一部分。

进行图片裁切有各种各样的原因,但归结起来不外乎两大类。



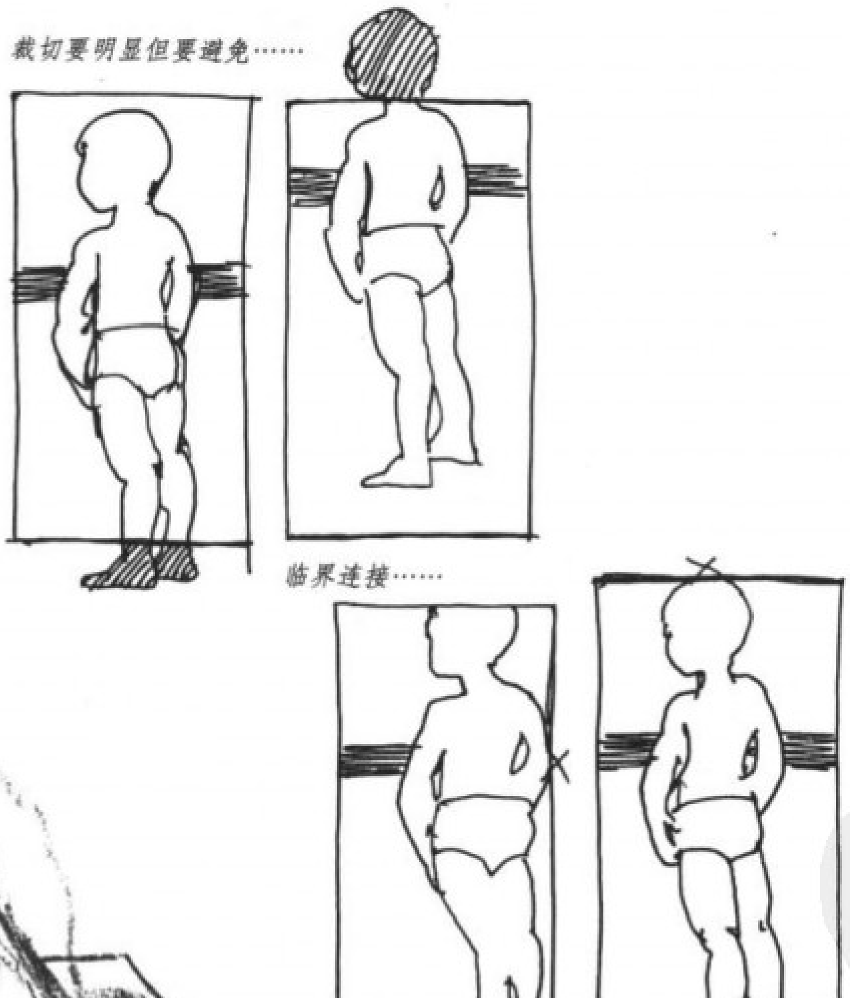
第一类原因是，图片裁切使得观众靠得更近，从而与对象有更为亲密的接触。第二类原因是，图片裁切把一个大的背景形状分割成了更多更有特色的小块形状。注意观察左页上的剪刀和瓶子图。在最上面的画中，物体是摆放在画纸的正中央的。物体周围的白色部分可以看作是一个形状，但它实在太大，而且全都圈围在一起，因此无法表现出真正的特性。然而，当我们移近一些，进行裁切之后，如第二幅画所示，背景就被分割成了几个更有说服力，更具特色的形状。在其中，有三四个可以辨认的形状，它们在画面的构图中起着更为积极的作用。

虽然图片裁切没有什么规则，但我喜欢按照一种叫做裁切和空余的方式进行图片裁切。大意是这样，如果你裁切了物体的顶部，那么你就要让物体的底部有空余的空间，反之亦然。如果裁切了物体的一边，就要让另一边有空余的空间。还有，最好不要在狭窄的接合处进行裁切。比如在画人体时，不要在脚踝、手腕或脖子处裁切，因为感觉上就像做过截肢手术一样。最后，还要避免在切线处裁切，因为切线处是人或物体的边缘与画纸边缘正好交界的地方。在这样的地方做裁切会把观众搞糊涂。

在构图中，通常使用的是“裁切和空余”规则。



大胆的裁切会表现出图案特征——我们会更为注意到亮色与暗色的形状图案以及画纸的边缘（如果在其他地方进行腿部裁切，那么也就不会反对裁切踝部了）。



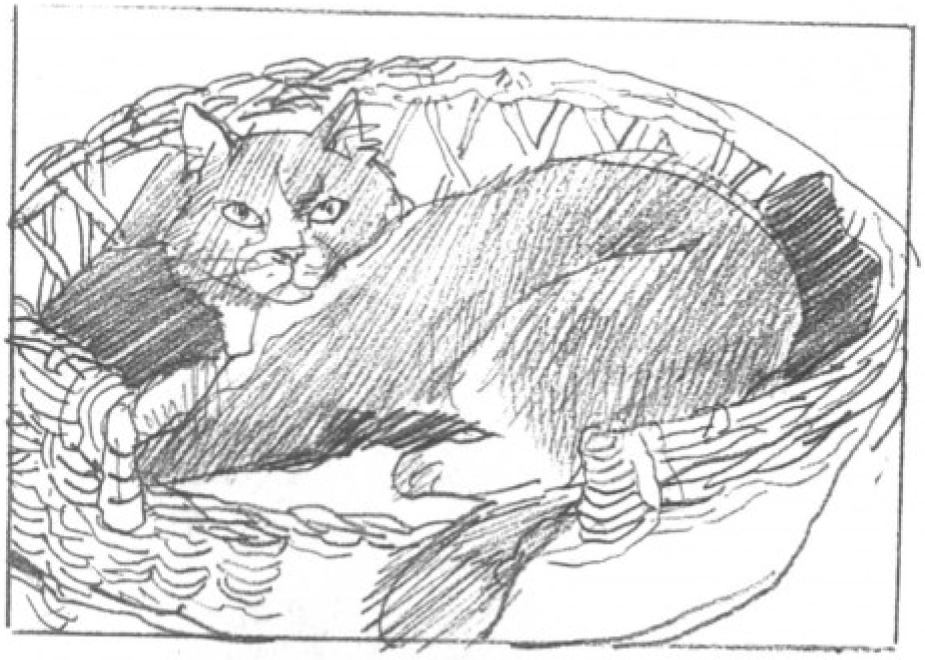
裁切要明显但要避免……

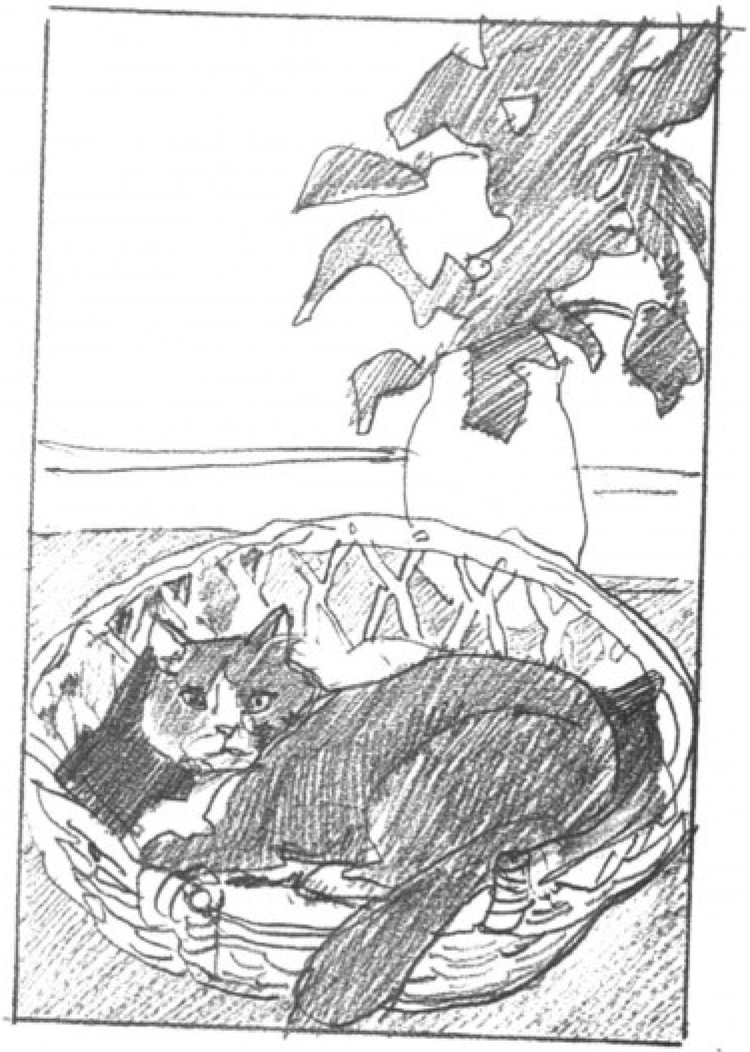
临界连接……

和相切

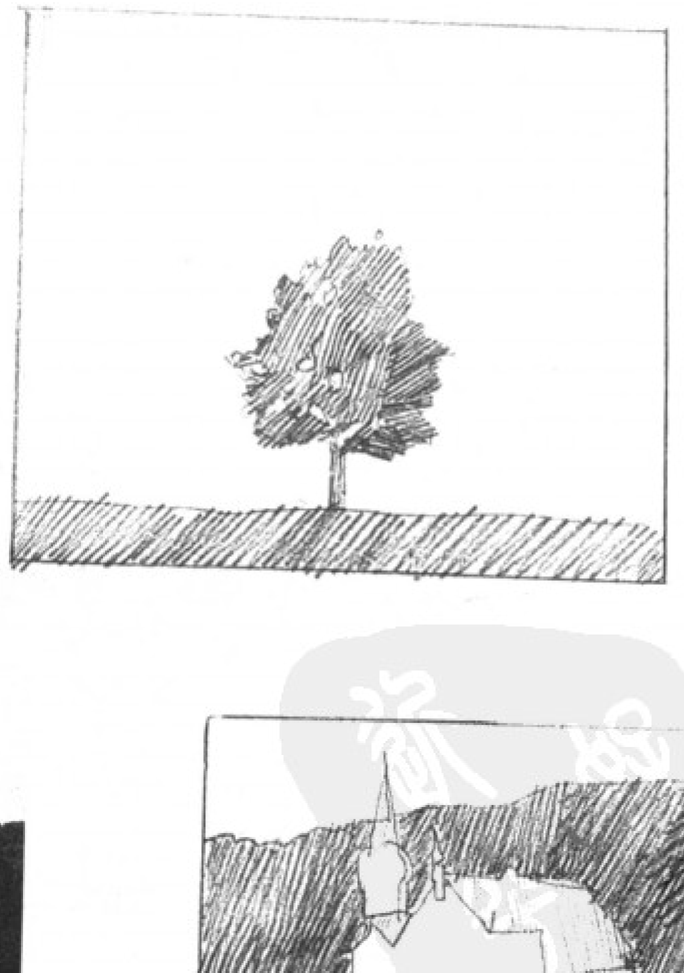


1．要横向构图还是纵向构图？



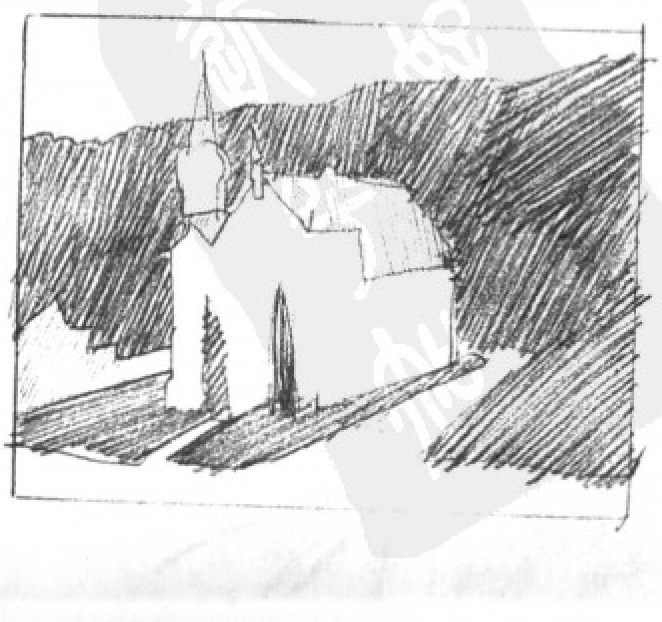






2．背景大些，还是对象大些？





3．能否把对象形状减少到五个乃至更少？

三个构图决定

大多数的构图决定是在开始作画时的最先几分钟内做出的。如果画的是简图，那么大脑迅速做出一些决定，也许还会在画纸上粗粗勾勒几笔，然后就直接开始作画。如果画的是细图，可能要做的首先是进行构图观察。不管是哪种情况，都要有一定的计划。当然，在画的过程中，会不断进行一些小的改变和修正，但如果做的是大变动的话，就要再拿画纸重新作画。

我特别强调起笔的方法。这也许是因为自己常常坐在椅上，拿着画本，摆好铅笔，面对对象，却感觉无从下手。总是同样一个问题：压力。有压力是因为我害怕自己记不住应该要记住的一切。有压力也因为害怕自己花大量的时间和精力，成效却颇微。有压力还因为自己想要用艺术去表达，但却不知如何去做。最后我意识到，如果无法起笔的话，这些担心都是空的。就是在这样的体验中，我得出了一种起笔的方法。我问自己三个构图的问题，从而让自己迅速动笔进行构图：

1. 要纵向构图还是横向构图？

2. 背景大些，还是对象大些？

3. 能否把对象形状减少到五个乃至更少？

如果你通常起笔都很慢的话，不妨把这些问题记住，使它们成为内在对话的一部分。然后凭直觉迅速作出决定。

决定一（纵向构图还是横向构图）：在开始作画之前，可以使用取景器，对这两种构图都加以考虑，然后马上作出决定。通常情况下，答案是非常明显的。从逻辑角度说，如果画的是一个站立的人物，把画纸就垂直摆放，如果是躺着的人物，就水平摆放。然而也许偶尔也会背道而行，不按传统习惯作画。

决定二（背景大些，还是对象大些）：在大多数的作画中，可能都希望对象能够占据主要位置，但这并不意味着它就要占据更多的空间。有些时候，通过放大背景形状，反而可以增强对象孤立、分离的特性（决定二的目的实际上只是要你在开始作画前能考虑背景形状）。

决定三（五个形状或更少）：减少对象形状，然后画在纸上，这可以使你在作画中有一个基本的构图。要选择数字五也没什么特别，它只是人看一眼可以容纳下的所有形状的数目。这个决定是要让你把对象变成简单的图案，不管对象本身有多复杂。有时需要使用眯眼，甚至要作明度简图。在开始的计划中多下些功夫，会让随后的作画过程变得更为简单。

设计 7—D——四个构图

挑选两个静物或一只睡着的动物。用铅笔作一个由四幅画构成的系列图。这些画要简单，只要有一些形状和三种色调（不包括画纸白色）就可以了。画面不超过 4 × 5.5 英寸，四幅画的顺序如下：

1. 横向构图
2. 纵向构图
3. 拉近特写构图（横向或纵向）
4. 远距离构图（横向或纵向）

使用取景器给每个构图定边界。每幅画花 5—10 分钟。

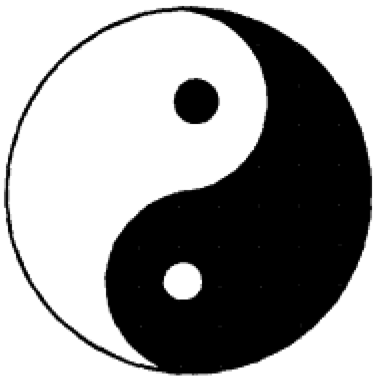
使用跨板构图

本书中有大量的想法是建立在矛盾体基础上的。我把它们称作跨板，因为它们在对立的两个物体上都起作用。下面是一些例子:

* 有时，不看画面会画得更好，比如在盲画时。
* 通过临摹和仿效别人的作品，会发现自己的作画特征。
* 努力要营造逼真的效果，但同时又提醒观众，他们看的是一幅画，而不是实物。
* 在把实物准确无误地画下来的同时，又想要强化夸大某些部分。
* 把实物和背景放在一起，组成一个共同的形状，令两个不可能同时出现的事物同时出现。

是否看出以上每句话中的矛盾处？令人惊讶的是，矛盾的结果只是令这些想法更加有力。

把相反的想法放在一起——使用跨板——是构图中的一个重要部分，它比人们在艺术和生活通常所要估计的还要普遍。我们常常认为作画是有规则的，这样做是对的，那样做是错的。对我们中间那些打小起就把事物看得要么对、要么错，非此即彼的人来说，对立面可以同时存在的想法可能会令他们感到困惑。很悲哀的是，西方的这种思维习惯抑制了我们对世界普遍秩序的理解，在这里则是抑制了对艺术的理解。在矛盾体方面，东方的思想能给我们很大的启示。



中国古代阴阳符号

阴阳两极表达的就是中国古代思想对世界的看法。世界是由同时存在的对立体组成的。这样的理解不是从对立体中选择其一，而是令对立体同时存在。禅宗教派的佛教徒有一个看似矛盾的修行方法。下面是一段建立在知识与无知基础上的佛教矛盾体。

当我年轻的时候，对事物一无所知，树就是树，山就是山，湖就是湖。

经过学习之后，我了解了一些事物，树不仅是树，山不仅是山，湖也不仅是湖了。

在我受到佛的启示后，树又仅仅是树，山又仅仅是山，而湖也仅仅是湖了。

第三种意识状态与第一种一样吗？也一样，也不一样。

当代物理学家发现光有时是像波浪一样前进，有时又像粒子一样前进。虽然这些特性本身是相互排斥的，科学家们还是同时接受了光的这两种特性。实际上，他们接受了古代阴阳的思想，它要比传统科学的非此即彼的想法来得更适用些。

如果要寻找跨板，你会发现到处都是。桑丘·潘沙和堂·吉诃德对立的性格是一个跨板。朴实、现实而又愤世嫉俗的特性反衬出了浪漫、空想而又易受迷惑的特性。反之亦然。他们彼此衬托。从

某种程度上说，在写这本书时，我的肩膀上就一边站着一个角色给我建议。堂·吉诃德鼓励我要把作画看作是一种冒险，一种寻求高风险却又有高回报的冒险。而桑丘则让我回到现实，对那些作画技巧、作画方法以及作画步骤加以解释。只有不再用非此即彼的想法进行思考，我才能同时听取两人的意见。

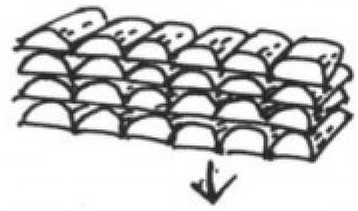
非此即彼的习惯很难打破。要同时想像事情既简单又复杂，既具逻辑性又很情绪化，既特别又一般，这的确很难。一个声音在说，“把形状画得可辨认些”；而另一个声音说，“让观众去猜画的是什么”。这个时候，你不要从两者中加以选择，而是想一个办法把两者结合起来。在抛开非此即彼的想法，而采用两者兼顾的模式后，你就可能创造性地解决问题。

我并不是说跨板就是简单的五十对五十，平分秋色。那样的话就好像是说，当你把一只脚放在一桶冰水中，而把另一只脚放在一桶滚烫的水中时，你还能感到非常舒适。狄更斯的著作《双城记》的开篇一句话是“这是最好的时刻，也是最糟的时刻”，但肯定没人会把它理解为“这是一个不好不坏的时刻”。使用跨板意味着尽量把每个对立面的特性都表现出来。在接下来的几页中，我们将会看到运用在组织画面中的几个更为重要的跨板。

重复和变化

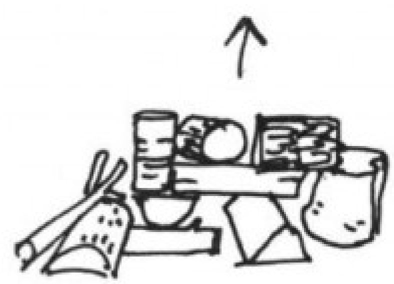
在前面，重复和变化曾经作为笔触的设计方法提出来，但是作为一个成熟的“整体体系”规则，它在这里则是作为画面构图的方法再次提出来。在作画中重复形状，可以使画面产生一种舒适的视

重复





带有变化的重复，跨板



变化





诺曼·麦克唐纳

这幅佛罗伦萨大教堂的画看上去非常复杂，但构图却相当简单。单独的那个大形状是由各种各样重复的长方形、圆形和拱形组成。而鸟儿和行人则带有变化。

觉节拍。而同时这些形状又各具特色、变化多端，这就使得画面产生了与这种节拍相对应的有趣旋律。这就是跨板。观众的视线来回跳跃，一会儿观看的是统一的整体，一会儿观看的是独特的个体。

重复形状有许多方法。最简单的一种就是画相似的事物。比如一群房屋或一簇光秃秃的树枝。放一堆汽水瓶或啤酒瓶在地板上，有些竖放，有些平放，不同的角度产生不规则的空间。如果画的是一样的制品，就可以通过摆放位置的不同（侧面位置、正面位置、45度角位置）以及物体之间的负面形状（有些空间紧凑、有些空间宽松）来营造变化的效果。

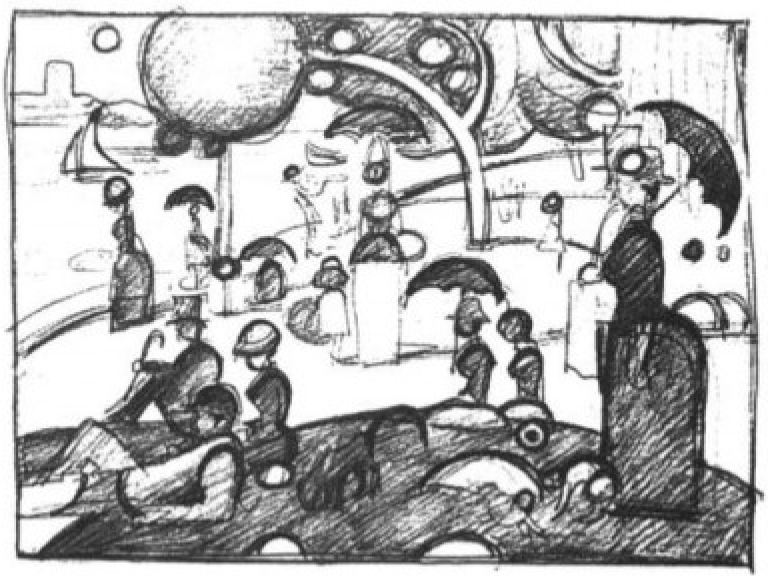
像盒子或球这类有着基本形状的物体，要在作画中有所变化就难一些，而像鞋子这样对称的物体或是像木螺丝这样两端不同的物体，要做变化就容易些。所有这些物体都是很不错的作画题材，每一个都有其独特的难度。进行重复、变化创作的另一种方法是根据

照片或凭想像画，单个物体或动物，比如我在185页上所画的猴子图。画完一个后，再画一个，使用伸展、扭转、弯曲等方法对它稍微加以变化，使它与第一个非常相近。不断重复，直到画满整张纸。画的结果会很像墙纸，但却更有个性，更富想像。

除了画相似的事物外，还有一些重复、变化混合作画的细致方法。比如，投影部分就是对所画物体的重复，但却又有变化。负面形状也可以做到这点。一簇室内植物之间圈围出来的小的背景空间也是对叶子形状的反映。

同一幅画中的完全不同的物体能彼此产生共鸣。这让我想起早期的一幅荷兰静物写生画，画上是一个已切成两半的芒果和一把曼陀林琴。这两种形状同时映入眼帘，建立了一种令人满意的关系。

修拉的作品《星期天下午的大戛特公园》表现的是在公园中休闲的中产阶级。画面上该有的部分都有了：玩耍着的孩子、阳伞、树木和小船。而各个部分之间如何联系一体，形成一系列曲线和圆圈，却又不是那么的显而易见。圆形的树木、半圆的阳伞、扇形的人群，以及草地上人体的弧形姿势，无不使几乎看不清楚的图案更为多样化。甚至连小狗弯曲的尾巴和宠物猴都增添了一丝协调感。这样的构图最初固然是受实际场景的启发，但最终的作品效果却离不开细致的组织与安排。这种对现实的折射和重塑也是强化夸张的一个例子。它已不仅仅是把观察到的简单描绘出来，而是更进一步使图案产生更为强烈的效果。如此隐蔽的重复往往是最有效的，当然，这往往也是最难处理的。

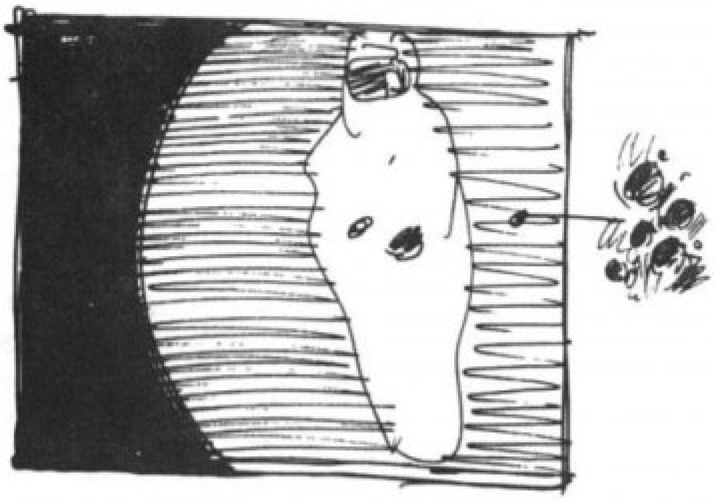


修拉，《星期天下午的大戛特公园》

起伏摆动的头加上各种神态，让人感觉像是一串音符构成的曲调。该画是根据R. 利弗斯的油画而作。



简单性与复杂性



一个简单的整体图案，带上复杂的装饰形状。

虽然我们曾指出跨板中存在着矛盾，但这些矛盾仅仅是语言上的矛盾，而不是事实上的矛盾。在认真观察过对象之后，我们透过外在的矛盾，找到了互补部分。

一幅作品可能会在许多方面存在简单与复杂的矛盾面，但现在我们只从图案角度来看待和考虑这对矛盾。从简单角度来说，作品是由非常少的几个有序的形状构成。从复杂角度来说，它又可以分解成大量不同的形状。跨板所做的就是把复杂性融入前者，而把简单性引入后者。

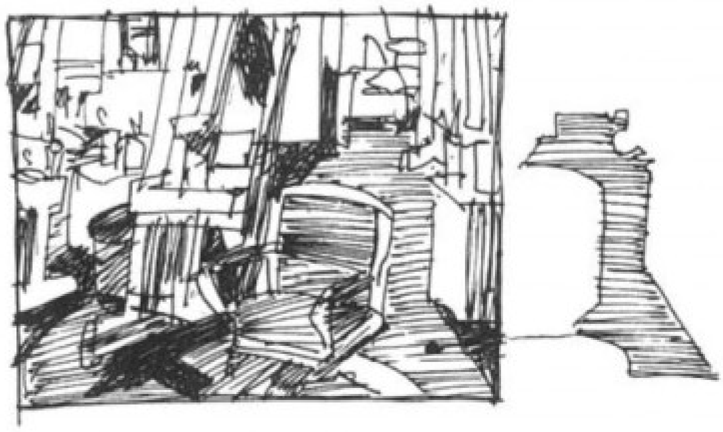
要在一幅简单画面上加入跨板，就需要在画面上找到并强调个体形状和独特的笔触线条。想像这样一幅构图，其中只有两个形状：一片空旷的原野和一片清澈的天空。要是没有什么装饰成分的话，这样的构图可能并不会引起我们的兴趣。如果那片原野上长满



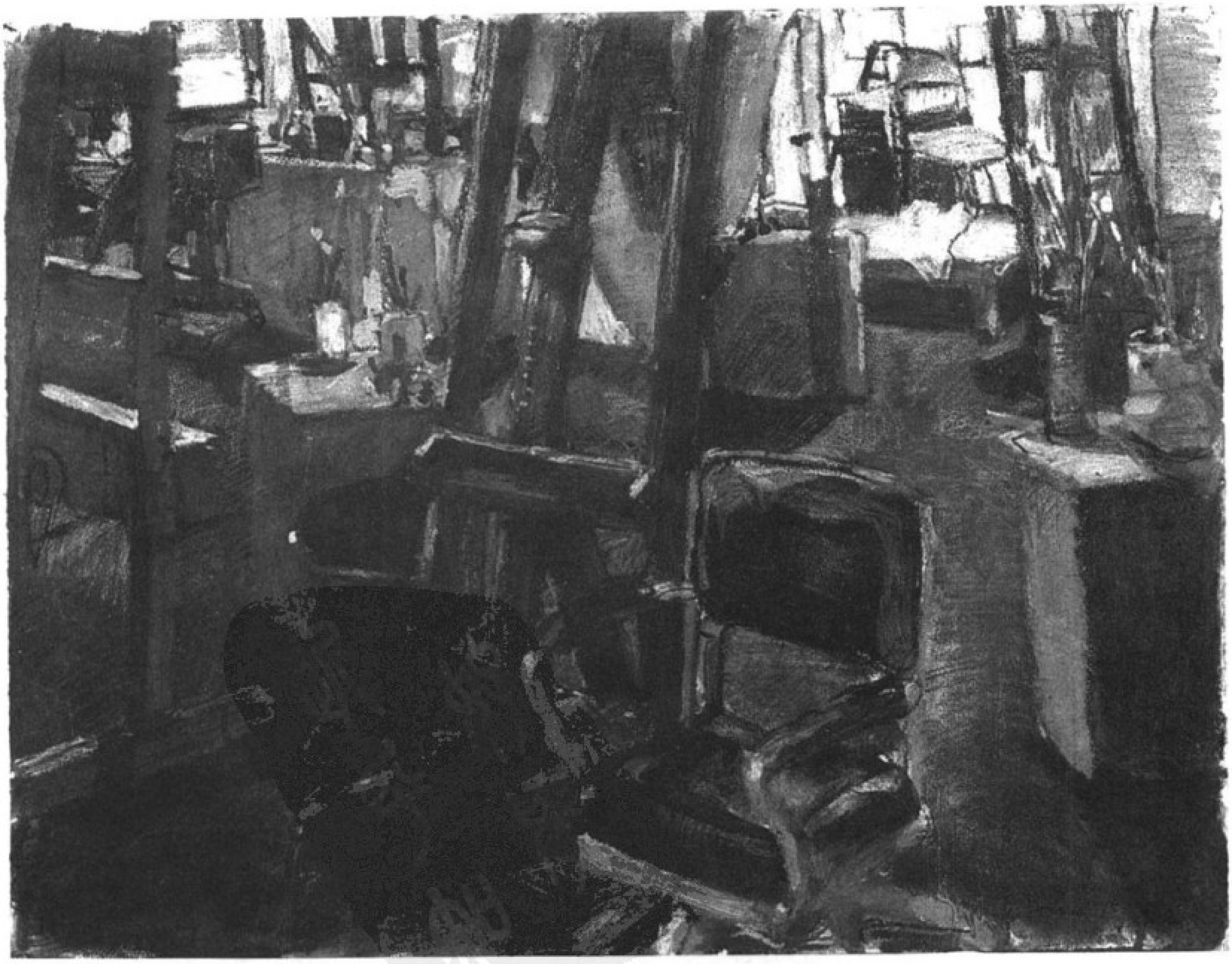
了野草，点缀着苜蓿和野花，或许还有一条废弃的小路，那么这幅简单的构图就呈现出了一些复杂性。这种情况在画家安德鲁·威思的笔下可以处理得非常巧妙。

在画复杂对象时，跨板也可以简化、统一形状或色调。假设现在要画院子里堆放的各种物体。为了不显太过凌乱，可以改变形状以使它们更加一致，也可以统一色调使得整堆物体看起来更为均匀，更为整齐。要除去装饰形状所带来的无序感，尤其是在背景部分。换句话说，就是要加强图案的简单性而减少不同。在从复杂无序的个体变为统一有序的整体方面，保罗·塞尚则是个高手。

复杂性表现的是画面的差异和丰富，而简单性则使得画面显得连贯一致。在掌握这两者时思维所进行的“伸展运动”，可算是艺术体验中的一件乐事。



一个复杂的整体图案，带上简化的装饰形状。



清晰度和模糊度

设计 7—E——明晰度和模糊度

挑选一个有点复杂的物体作画。要做到从某些角度看，很容易认出这个物体，但从某些角度看，就不容易认出来。在做这个设计时，从不易认出的角度画物体。要尽量细致、精确地画出物体，这样就可以把明晰度和模糊度这对跨板连接起来。尽量保持两者的平衡。一小时以后，评估一下是否达到目的。如果感觉作品偏于模糊，就加强笔触和细部，使物体更易辨认。如果偏于明晰，就改变一下光的效果，使物体的部分隐入模糊的暗色中去。再花20分钟完成修改。

一幅吸引观众的作品是在提出问题的同时也给出了答案。有时它的问题需要观众的介入（“这是什么？”），而它的答案也令人满意（“啊，我知道了，是一副工人的旧手套”）。激发观众兴趣的通常也可以是易于辨认的物体（“这看起来像我的旧手套”），和随后产生的问题（“为什么把它们放在这么精致的东方地毯上呢？”）。

打开（问题）的倾向和关闭（答案）的倾向是这个跨板的基础。实际上就是，在给出一定线索的同时又不完全揭开谜底，让人一眼可以模糊认出却无法完全认清。

迷惑观众的一个简单方法就是从一个特别的角度画对象，比如一个极端的缩短透视观察角度，也可以像安·图尔明－罗思的水彩画那样，在一面给对象加入强光形状，而在另一面则加入暗色形状。

如果所画的物体本身就模糊不清的话，清晰度和模糊度这对跨板就更容易表现出来。比如老式苹果挖核器或混凝土搅拌车的齿轮。当然，还可以把一些见惯的物体放在特殊的环境之中，比如把蛋放在棒球手套上。

这样作画的目的不只是为了搞笑或是出难题，它更是为了让观众自己去发现。也许，他们也从而能够从一个新的角度看待这些物体。你也许会在一时间把他们骗出原来的物质世界，带进形状和构图的世界。这种成果虽小，但能把他人带出原先的观察习惯，这也是一种才能。而作为画者，就要带头先把自己带出原先的观察习惯。



特殊的形状可以帮助你表现出清晰度和模糊度这对跨板。



安·图尔明－罗思，《进出阴影》。水彩画。



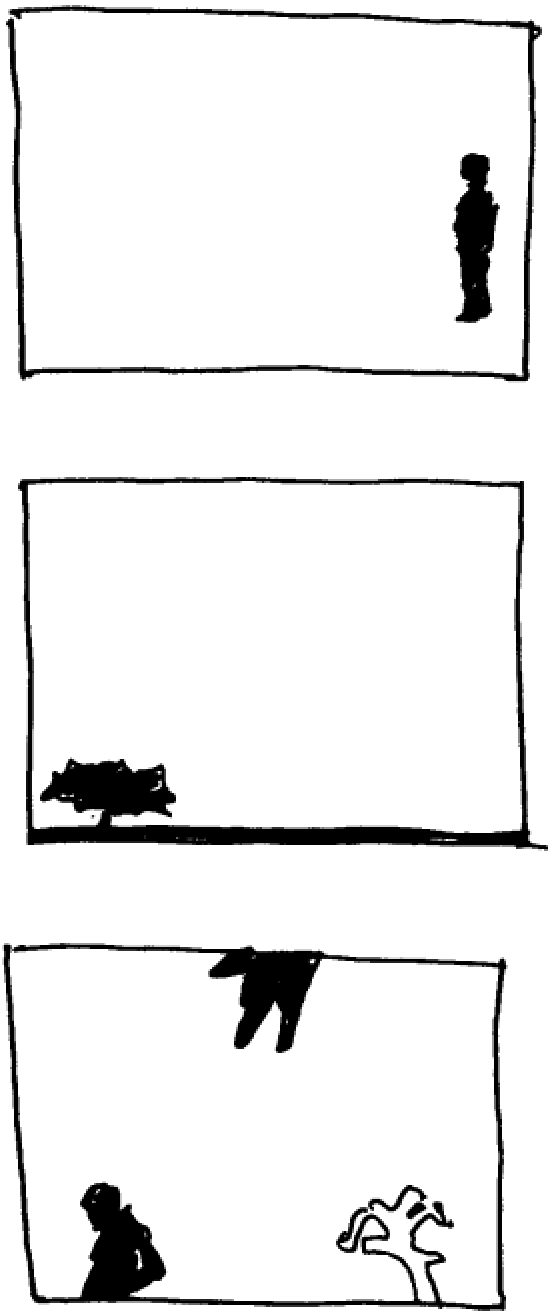
大多数人不会意识到这些东西是钓鱼用具。

平衡与失衡

“运动或改变，”拉尔夫·沃尔多·爱默生曾写道，“静止或一致，它们分别是自然中的第一个和第二个奥秘。”爱默生所说的这些奥秘也同样适用于艺术之中。我们在趋向于秩序、稳定、相称的同时，也为自由、活力、变动所吸引。这两者相对立的天性使制定持久的构图规则变得相当困难。构图中难处理的地方就在于要找到一种特别的方法，使它能同时满足这两种需要。换句话说，在构图中没有什么专门的普遍规则，但每一幅好的作品中都有一种将爱默生所说的第一奥秘与第二奥秘加以协调的创造性张力(或者平衡)。

每个学生在作画时都很谨慎，不把重要部分摆在画纸正中央，那样的话就呆板了。但大多数学生却不知道，如果能用其他方法破坏均衡，即使摆在正中央也会很不错。同样，可能也有这样的说法，那就是不要把焦点定在靠近画纸边缘处，因为这样会产生失调。但是，如果能富有创新地把观众的眼睛拉回到画面中央，同时又满足了秩序的需要，那么就是这么做也无妨。应该承认，很少有构图是如此极端摆放的，不过你却需要尝试一下，从中体验画面构图的推拉力。

靠近边缘的形状极为不稳定……



除非把它们重新拉回到画面中。



从实际出发，我们可以这样说（1）观众的眼睛要停留在画面区域内，（2）观众的眼睛要保持移动。有创造性的张力通常发生在不同大小形状的部分之间。小的形状可以通过位置、对比或情感联系来平衡更大的形状。高对比度比低对比度更容易引起人们的注意，彼此分离的部分则要比组合在一起的相同成分来得更有意义。而有些物体只是比其他一些物体更有意思些——比如人的脸部或人体。

对称与不对称、有序与无序、平衡与失衡——这几对词都是以同样基本的逻辑为基础的。你可以把等式中的一边推掉，只要明白，在一个方向存在力，就一定要在与之相反的方向建立一个平衡力。在做摆位置的练习时会感到一丝风险，有时甚至是感到极不确定。不过，有一点不稳定性对构图是有好处的。

设计 7—F——平衡极端构图

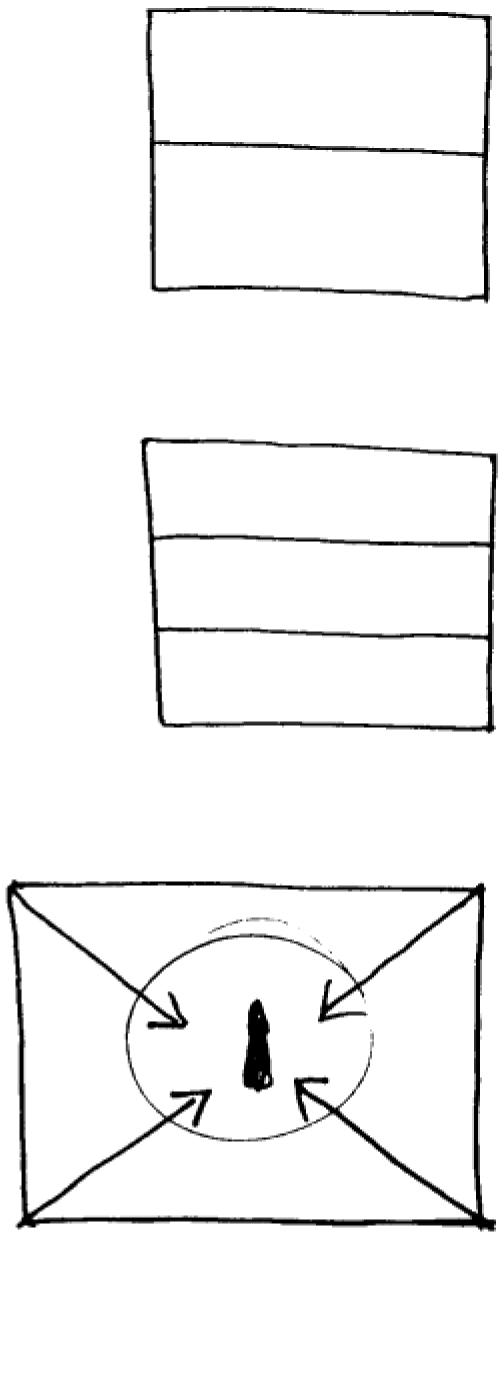
作一幅全色调的静物图，作画工具不限。把重点部分放在画纸的其中一个位置：

1. 画纸的正中央。

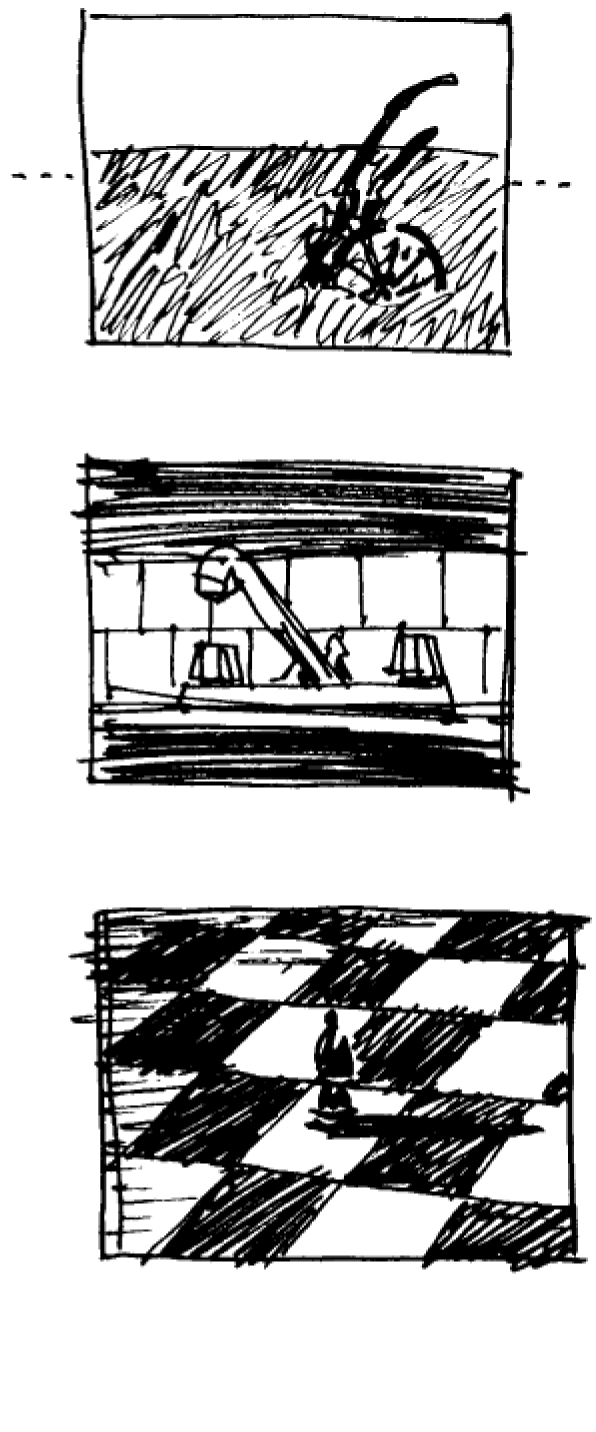
2. 靠近画纸外边缘的地方。

做这个设计的目的是要看你是否既能把重点部分放在这些不利的位置，又能通过运用光、影、笔触、图案或其他物体，使它们看上去舒服。选择第一个的话，要加入一些惹人眼的图案。选择第二个的话，要运用稳固性。正式作画前先简单构图，想一些可能的解决方法。然后挑选最好的解决方案，作一幅全色调图，作画工具不限。时间大约一个小时。

通常要避免平均分割画面部分或是把对象摆放在正中央，因为这样会显得太呆板……



除非能想出一个方法打破这种均衡性。





形状的左边部分简单而且处于静态。而右边部分则表现棱角并且处于动态。



积极形状与消极形状

跨板特别适合用来画人。虽然人体是对称的，但我们总想把他表现得有活力，即使是在静止状态下也是如此。这就给了我们一个提示，即使这不是一条规则，也是一个有用的设计：如果人体的一边是简单、内敛、静态的，那么就让另一边表现出复杂、突出和动态。

古希腊人给出了这样一种方法，那就是站立着的人要有一对平衡力。如果重量压在一条腿上，臀部的一边就会突出，肩膀的一边也会倾斜。如果再加上一个突出的肘部或伸出的手掌，那么在身体的一边就会有很多动作，而人体的另一边则是简单弯曲的伸展，两边产生互补。

产生动态与静态跨板的另一种方法就是把两只手画得不一样——一只张着，一只合着。从形状上说，张开的那只手更为盘绕突出，因而也就更具动态效果。相比之下，合着的那只手就更具静态效果了。

衣服与头发也都能产生类似的效果。一件宽松的衣服，它的一边可以束起来，而另一边则可以软软地垂掉着。在画头发侧面影像时，动态的一面会有更多的细丝和鬈发从大团头发中冒出。诸如有须披肩或围巾结一样的小件装饰品也都能增添动态效果。而在静态的一面——除了保持简单形状之外——低对比度，模糊的边缘，甚至与背景方形的合并都能起到抑制形状突出的作用。

对人体不同风格的两侧进行作画，可以帮助你明白如何通过均衡相反的力度达到平衡。也许你看得出来，这种跨板与前面提到的平衡与失衡以及简单性与复杂性都是同出一宗。实际上，我们探讨的有关跨板的所有类型都是相互联系，也常常彼此重叠。没有必要把它们全都记住。只要记住去寻找、利用对立面，适当的跨板就会在观察中显露出来。

相切

当一个形状与另一个形状相接但没有重叠时，就产生了相切。我并不想说作画中有什么是不好的，但相切部分实在是太惹眼了，因此最好避免使用它们。当然它们偶尔也是一种精巧的构图设计，但通常情况下它们只是画家没有意识到的一种视觉上的巧合罢了。

在右边最上面的画中，那个妇女的肘部看起来是放在另一个妇女的头上，而不是放在壁架上。在第二幅画中，妇女的鼻子与窗户相切，就好像碰着窗户一样。那个长方形的形状是背景部分的窗户呢，还是说真的有什么其他东西碰着她的鼻子？这些相切部分会分散我们的注意力。

另一类相切是这样的：画面上一个部分的平直边缘与另一个部分的平直边缘连接在一起而产生一个共同的边界。右边下面的两个例子可以说明相切带来的视觉误导。

就相切的情况而言，还需要把画纸边缘作为画面的一个部分考虑进去。无论是肘部的一个点还是车顶的一条线，都不要让它们的边缘正好和画纸边缘相切。相切有时是很有意思，甚至是非常滑稽的，但除非有意要使用，否则还是不用为妙。

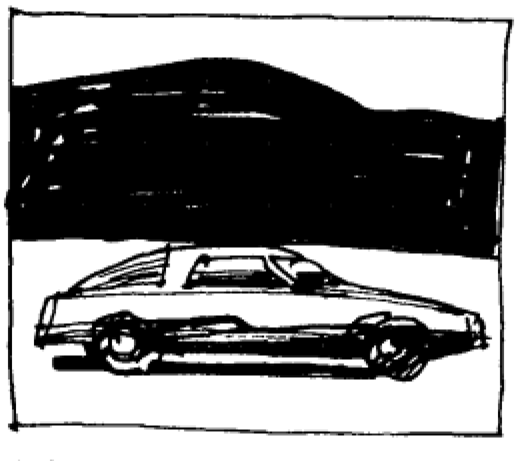
常常运用相切而又能达到良好作画效果的画家为数不多，M.C.埃斯格这个富有科学头脑的荷兰画家就是其中一个。在他的画中，背景和前景的物体相切到如此程度，以至于无法分辨哪是背景，哪是前景。这在他所画的成群的鸟或结队的鱼中尤为明显。在欣赏埃斯格的许多作品时，观众的思维会在正面形状与负面形状间来回跳跃，在前景与背景间来回移动，因为一会儿要把共同的边界看作是前景部分，而一会儿要把它看作是背景部分。

如果你不是有意要使用相切，那么可以通过分离、重叠或其他类似分割画面部分的方法进行改正。如果在作画对象上出现这个问题，那么你就改变一下位置。

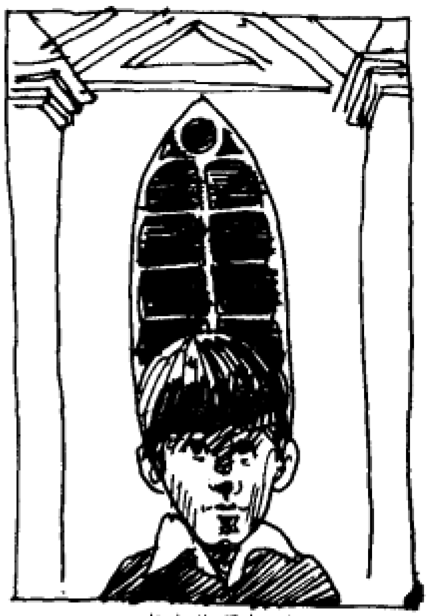
在实际作画中很少会使用相切，除非要故意做几个相切，来体验一下结果。在作草图时，把两个物体肩并肩画在一起，或者让画中物体的边缘与画纸边缘接触。很快你就会看到相切的情况，以后也不会再无意作出相切的画了。


肘部靠着头部


鼻子碰着窗户


轿车顶着大山


人站在狗背上

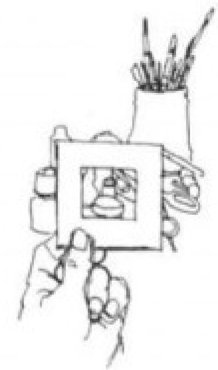

窗户像是帽子

第七章图案与构图中的诀窍



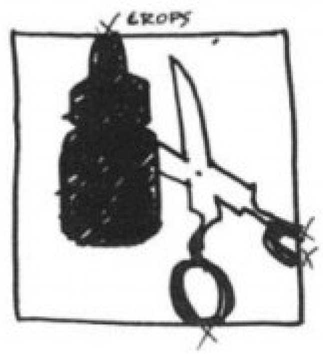
* 使用形状构图。使用形状为画面构图。

* 感觉图案。寻找对象中的光面与暗面的抽象排列。使用语言把它们描述出来，以加强图案的印象。



* 取景。使用取景器圈出所要画的景象。

* 图片裁切。在边界处裁去对象的部分，以产生更大的背景形状和更紧密的构图。



* 对立矛盾。在同一幅画中使用对立的想法，以产生创造性的平衡。



* 辨别相切情况。画面的各个部分要避免碰巧出现的没有明显重叠的连接。



设计自我评估

设计7—A——三种简化风景图

* 每幅图中的形状是否都是由黑色或白色构成?
* 画面是否粗略简单、细节不多?
* 是否已把完成作品中的外形轮廓除去?
* 尽管构图简单，但是否还能让人看出画的是什么?
* 作画中是否一直使用形状语言、对黑色形状和白色形状、图形和背景都一样注意?
* 画面上有多少形状?

设计7—B——三张脸

* 每幅图中的形状是否都是由黑色或白色构成?
* 画面是否粗略简单、细节不多?
* 是否已把完成作品中的外形轮廓除去?
* 尽管构图简单，但是否还能让人看出画的是什么?
* 是否把对象当作形状，而不是事物看待?
* 画面上有多少形状?

设计7—C——反向图案

* 每幅图中的形状是否都是由黑色或白色构成?
* 是否把思想集中在画背景形状，而不是对象形状上?
* 尽管画的只是背景形状，但是否捕捉住对象形状的特征?
* 走远看画面，整体图案是否明显?

设计7—D——四个构图

* 构图是否简单，而且只用三种色调明度?
* 是否同时考虑了对象形状和背景形状的大小和特性?
* 是否使用取景器取景?
* 在作特写时，是否使用图片裁切产生更多的背景形状?
* 每幅构图是否都有明显不同?

设计7—E——明晰度和模糊度

* 是否用清晰准确的细部来表现对象?
* 为画面制一个外形轮廓。是否无法辨认出是一个物体?
* 在对第一部分做完评价后，是否觉得有必要夸大特征?
* 是否觉得在完成的作品中有明显有效的清晰与模糊跨板，从两个方向都有拉力?

设计7—F——平衡极端构图

* 画面上是否有明显的焦点部分，它是否在中心位置或靠近画纸边缘的地方?
* 是否有创作其他的部分来平衡焦点部分?
* 在预备作画时，是否不止考虑一种方法?
* 是否把形状、色调和笔触细致地表现了出来?
* 是否觉得在完成的作品中有明显有效的平衡与失衡跨板，从两个方向都有拉力?

第八章　　绘画与想像

连接两个袋子 · 创造性作画 · 见惯不惯 · 按顺序作画 · 根据不同素材作画 · 探索主题

"思想，"外科医生兼哲学家威尔弗雷德·特罗特写道，"不喜欢奇怪的念头，并会抵制它的产生，就如同身体发现怪异的蛋白质也会产生抵抗一样。如果我们诚实地审视自己，就会发现，一个新的念头尚未完全产生，我们就已经加以抵制争辩了。"

请注意，特罗特并没有说我们不会有怪异的念头——只是说我们会抵制它们。诗人、音乐家、科学家、画家——事实上，我们所有人——都时不时地有怪异的念头，丰富自己的生活。爱因斯坦想像自己驾着一道光飞离瑞士波恩的钟塔，这是个怪异的想法，却由此产生了相对论。印象派画家想像自己在用画笔画出纯光线，这也是个怪异的想法。弗朗兹·卡夫卡在《变形记》中幻想一个人醒来之后变成了昆虫，这就更是个荒谬的想法了。而佛则领悟出了"万物皆空"。

如果认真看待这些"怪异的想法"，我们就会很快意识到所有这些想法都是那么的简单。根本无须"天才"就能想像得出来。我们中的每一个人都有类似的幻想。没有人需要害怕自己没有积极的想像力，因为想像主要就是愿意时时地产生一些怪异的念头。

现在，我们就把幻想、白日梦、梦、自由联想、创造性思维和怪异的想法统统当作一回事。让我们假定它们都是大脑中产生创造性的磨房中的谷物，并用一个词归纳，那就是"想像"。

根据定义，每个人都有想像力。那么，想像如何帮助我们作画呢？也许这可以从史蒂文·格尔纳西亚的作品《生日快乐》中看出些端倪。画面上加入一架小飞机后，生日蛋糕就变大了，甚至可以说是巨大。它也由此变得幽默、刺激。画家的"怪异念头"就是在度量上做文章，使馅饼文字看上去就像飞机烟雾作出的空中文字。

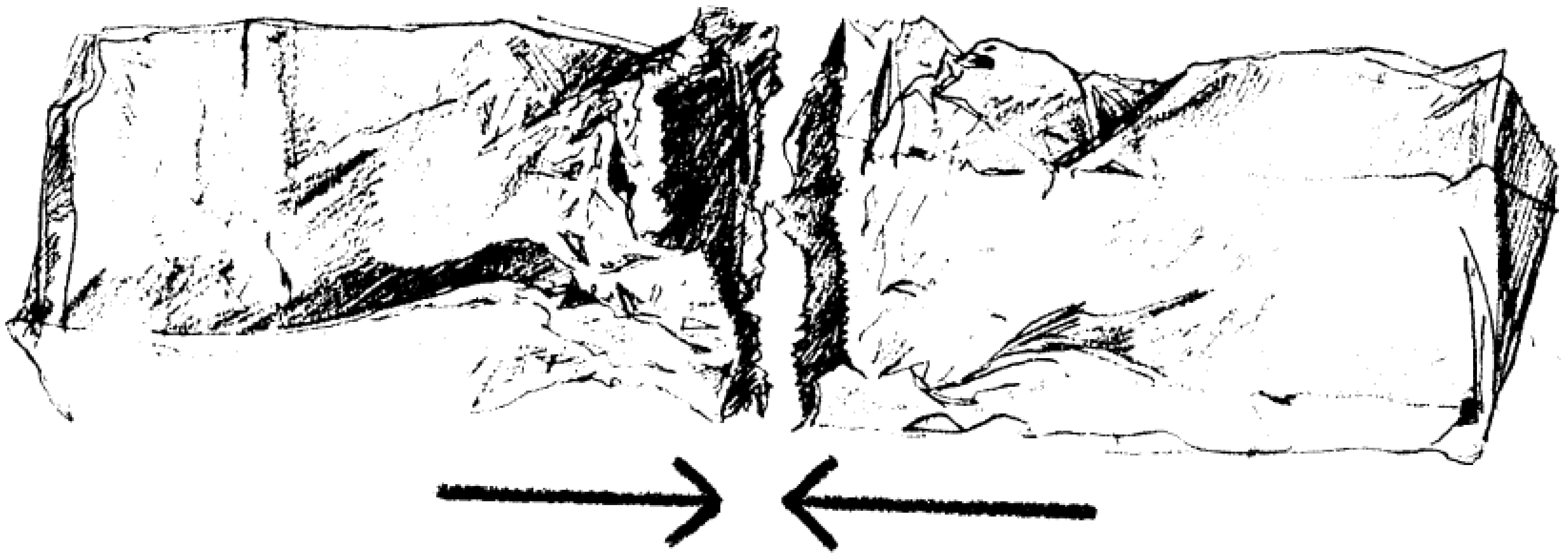


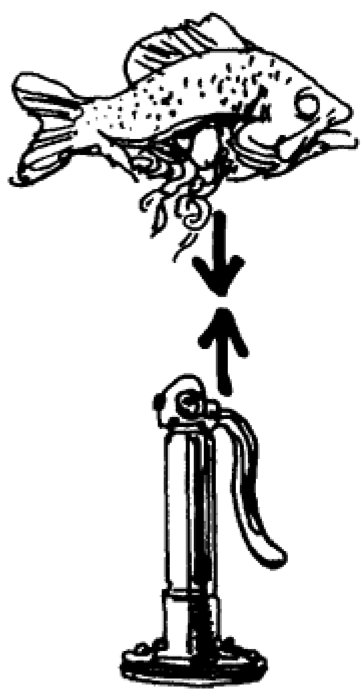
史蒂文·格尔纳西亚

连接两个袋子

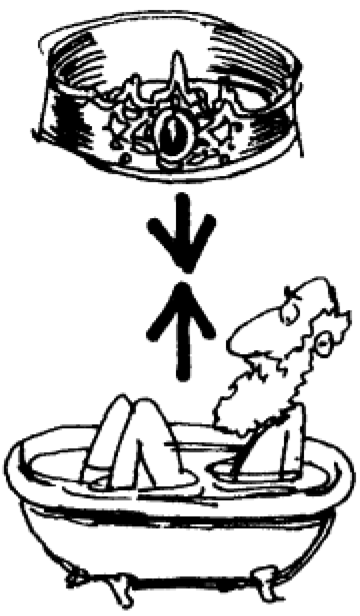
每个创造性的思维、想像或怪异的想法都会用一种全新的方法把至少两个部分放在一起。这就像是把一个装有某种想法的袋子与另一个装有其他完全无关想法的袋子连接起来。一种“怪异的想法”就这样产生了。

心脏的工作原理与水泵相同，这对我们现代人来说是显而易见的，但对于17世纪的西方世界来说，这可是个全新的想法。心脏的真正功能是在威廉·哈维研究了搏动的鱼的心脏后才得以发现的，而此前关于它有各种各样的说法，或是灵魂所在，或是情感居地，或是新血的缔造者。哈维的“怪异想法”就是认为这个搏动的器官与机械水泵的运作有相似之处。他在思维中把一个标有“鱼的





哈维关于血液循环的想法。



阿基米德关于替代理论的想法。

心脏”的袋子与一个标有“水泵”的袋子连在了一起。“找到了！”——他发现了真相。

另一个例子是罗伯特·路易斯·史蒂文森。他喜欢写人类中善恶之斗的故事。他做过一个梦，梦中的人被警察追捕，喝了一瓶药后就改变了身份。醒来之后，史蒂文森就把标有“善恶”的袋子与标有“身份药剂”的袋子连接起来，写下了《杰基尔医生和海德先生》。

你也许还记得最著名的“怪想”之一。叙拉右国的国王曾得到一个装饰华丽的皇冠，他让阿基米德确定一下皇冠是否如进贡者所说的用纯金制成。要测量是否是纯金的唯一方法是称比重。但那样的话就要把皇冠熔化成一团来测体积——国王是不会接受这种做法的。一天，阿基米德边考虑着这个问题，边要准备洗澡。他刚把脚放入浴缸，水就满了出来。这时他想到溢出来的水的体积就等于他的身体体积，这样就有办法可以测量出皇冠的体积了。他把标有“纯金皇冠”的袋子和标有“溢出的洗澡水”的袋子连接起来。这两个看似毫不相干的想法却产生出了创造性的结果。据说当他想出这个方法后，赤身裸体在街上边跑边喊：“找到了！我找到办法了！”

创造性作画

创造性作画的本质与“连接两个袋子”的本质相同。它需要的是一种自由、友好的态度。

我开始画这只海滩上的死蟹时，大脑中并没有什么特别的“想法”。就在画的过程中，我越来越清楚地发现它的脸部像人脸。这就促使我作了另一幅脸部特征更明显的画。苍老、愤怒的脸部特征开始越来越明显地呈现出来，我明白了为什么人们使用“蟹”这个词来指代痛苦的老人。

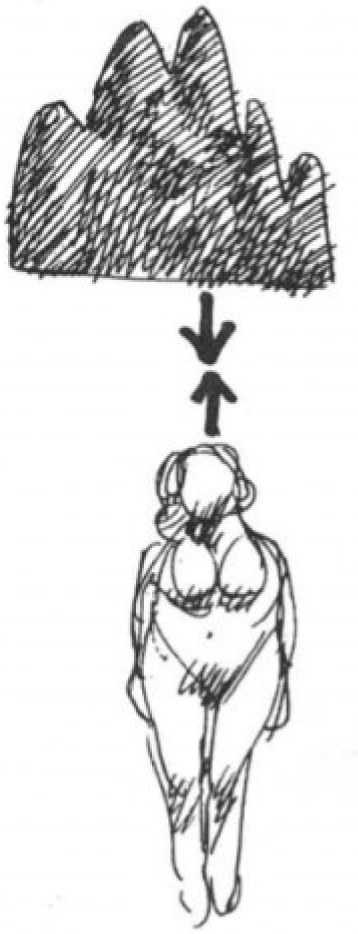
我又单独就脸部作了一幅画，使它更具人的特征。这三幅画表现出来的就是发现的过程。刚开始的时候我并没有要强调像人一样







轻松的态度有助于你把不同的事物联系在一起。



的脸部，而是在作画过程中才逐渐形成这种想法的。我只是随时根据观察到的结果作画，因而也就把“蟹的袋子”与“老人的脸的袋子”连接起来了。

顺便提一下，在写生簿上作画是创造性作画的最好方式。因为在写生簿上作画，没有严肃工作的压力，而且可以把个人的想法和观察毫无保留地记录下来。在这种情况下，创造性作画是最积极的。

西班牙东北部的蒙瑟拉山脉因其陡峭以及巨大的圆形形态而闻名。像在画蟹一样，当我在画蒙瑟拉山脉的时候，也开始看到了人的样子。头部、肩膀、胸部——山脉出奇地像女人的形态。

英国人常常在骑士、贵妇、贵族的坟墓和棺材上装饰上已故者的雕像。在画了几个这样的雕像后我发现，如果这样的风俗还继续沿用的话就实在太离奇了。我画了几个穿着三件套的商人雕像，而后在旁边画了一个旅游者，看上去他就像是在装饰自己的棺材一样。也许这个想法很愚蠢，但却是受到创造性作画本质的激发而产生的想法。

下面这幅画着劳雷尔和哈迪的画是在一个蜡像馆中完成的。实际的蜡像不仅很像这两个喜剧演员，而且还有一种很强的蜡样的性



蒙瑟拉山脉和女性形体。

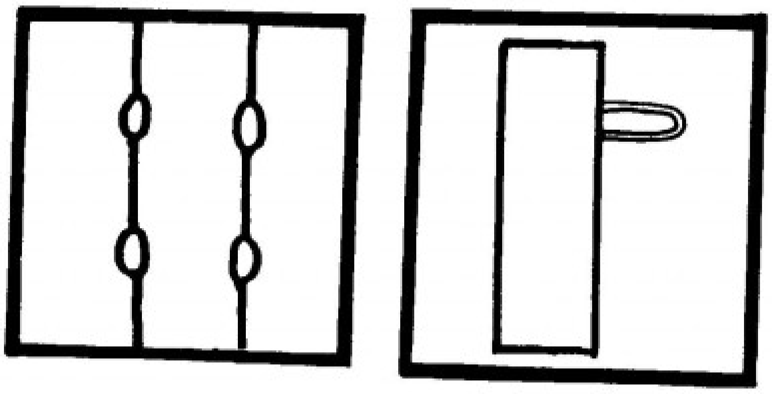


老式英国坟墓和现代雕塑

质，这一点我在画的过程中开始意识并在画面上表现出来。画的收笔部分看起来好像很软，而且要开始熔化了。

有一点很重要，那就是这样的想法是在抱着尝试一下的态度中产生的。它们常常在作画的过程中产生，而不是在此之前。一直充满对对象的好奇，不要太注重结果，就可以使你获得最好的结果。另外，来一点幽默感也不错。





特路图：特殊场合下的普通符号。

征得由Prince/Stern/sloan Publishers, Inc., Los Angeles同意，取自"特路图"。

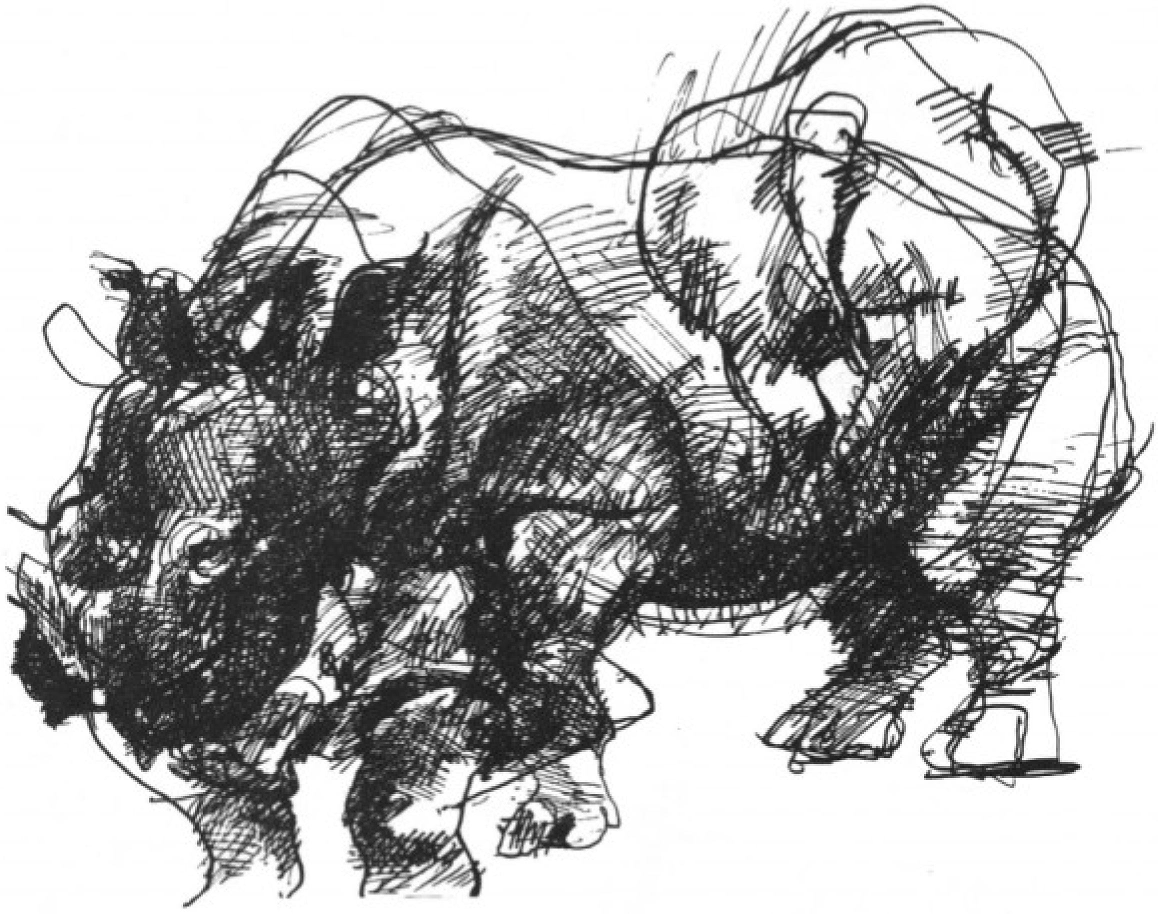
见惯不惯

漫画家罗杰·普赖斯发明了一种称做"特路图(Droodle)"的美术形式，就是从特殊的角度看普通的事物。他是这样说的："特路图是一种画，一种只有当你看到画名时才恍然大悟的画。"普赖斯常常从一个很特别的角度，比如从上垂直往下，观看物体，从而营造所要达到的效果。有时，他会把物体按照古怪离奇的方式摆放在一起。上面的两幅特路图的题目分别是《爬树的熊》和《在电话亭中吹长号的人》。如果把第二幅画调个头，就有另外一个题目，叫做《在电话亭中吹长号的侏儒》。如果从左边看这幅画，就又是一种理解，题目可以叫做《已故的吹长号者》。普赖斯宣称特路图是自从给人造黄油上色以来最为伟大的发明。我非常同意。它提醒了我们，带着一种游戏的精神，从一种非惯例的角度进行创造是可能的。

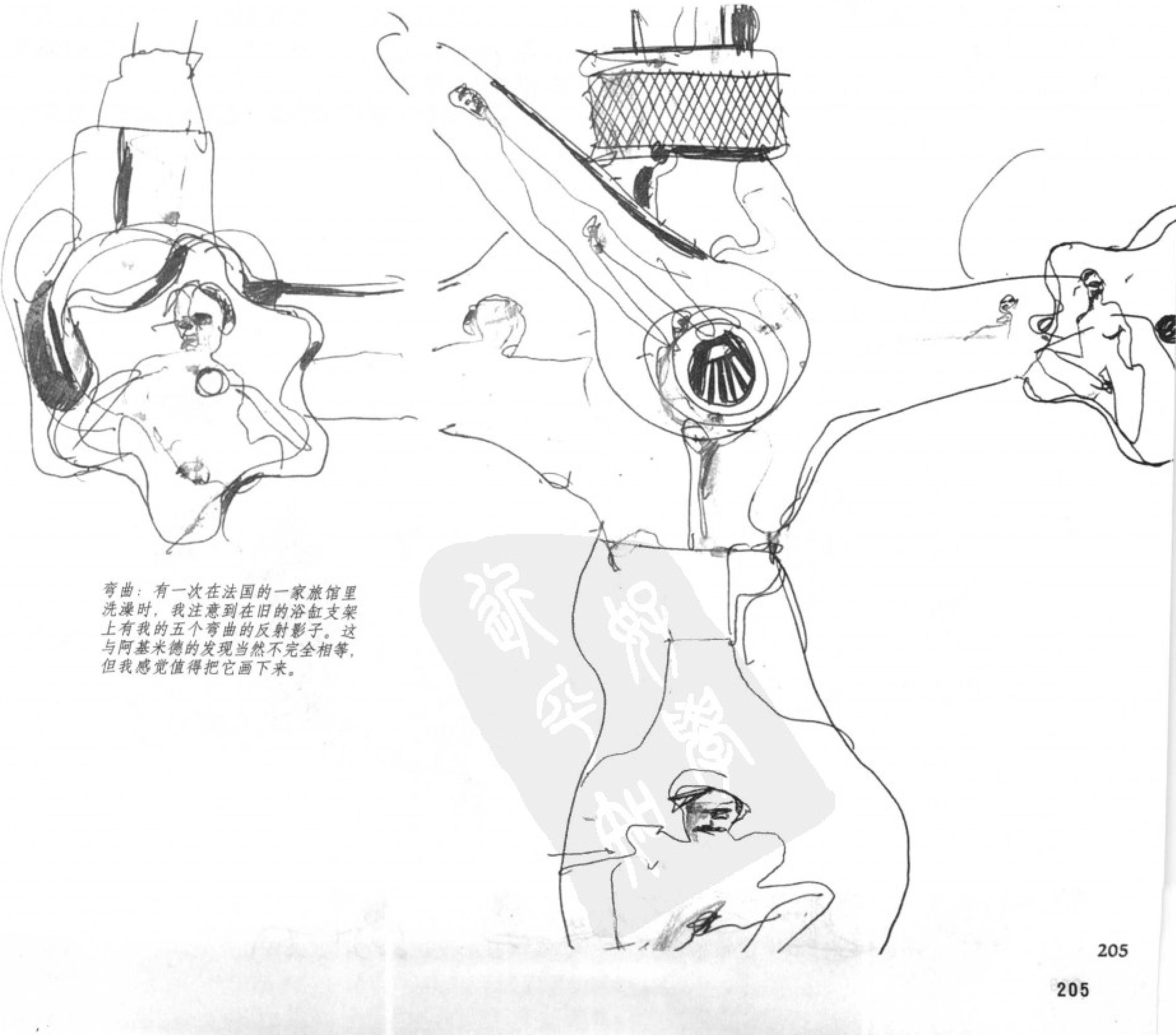
任何使我们用全新的角度看待现实的事物都会令眼睛再度发亮。独特的相切、重叠的形状以及弯曲的反射都是我们日常体验视觉奇妙性的一部分。见惯不惯就意味着要对这样的现象保持警觉。它有三个要求：机遇、胆量再加上对过程的一点信心。谁要是认为机遇难求就大错特错了。要提高机遇只要做一件简单的事——带着写生簿。即使不在上面作画，它也会提醒你把事物当作可能的题材专心观察。而要有胆量就不要把结果看得太重。如果真的不关心画的结果是怎样的话，就什么都敢尝试。我的写生簿上不仅有完成的画，而且也有许多尚未成形的片段。对过程要有信心的意思是，开始动笔之后，就不要去管会产生怎样的结果。这三幅画中的每一幅都是在一种轻松的心情中起笔的。



相切：视觉的偶然性。我本来的意图是要画一个人靠在树干和椅子上，但人与树的合并产生了一种整体感，因此我特意这样画。



多个图像：特殊感通常是在作画过程中产生的。作画时，犀牛在打转，我没有停止，这样就产生了多个图像。



弯曲：有一次在法国的一家旅馆里洗澡时，我注意到在旧的浴缸支架上有我的五个弯曲的反射影子。这与阿基米德的发现当然不完全相等，但我感觉值得把它画下来。

205



停止标志：它只代表一个意思。

停止标志与墨汁斑点

一个写着“停”的红白相间的六边形标志就只有一个意思，全国的汽车司机都知道这是什么意思。然而，在心理测试中使用的罗夏“墨汁”却是另一回事。看的人想它是什么意思，它就是什么意思。

停止标志与墨汁斑点是艺术信息中的一对双胞胎。把物体完全真实地表现出来的画就是停止标志信息的例子，观众没有想像的空间。画面上的物体有些模糊、弯曲或者隐晦，这样的画就具有墨汁斑点的特性，需要观众介入其中去想像。

在信息沟通方面的作画训练大多数是属于停止标志类型的。“要合理，有逻辑，清晰地表达自己”。这些都是我们早些时候给出的信息。而模糊、隐晦和残缺不全过去都不被当作是信息沟通的技能。颇为讽刺的是，虽然这些形式给了我们一些最为诱人的体验，但直到现在我们都没有为它们确立应有的地位。

在高速公路上行驶的时候，看到前方的路面上有一个小东西。你会感到瞬间的不安，想它也许是一只死的动物。靠近之后，你才注意到它只是个压碎起皱的盒子。在黑暗房间中的衣服看起来像个人影，粗糙的树的根部看起来像老人的手，这些都是墨汁斑点的体验，留给人很大的想像空间。

对墨汁斑点的信息沟通作出评价，是作为画家的一份乐趣。



墨汁斑点：想它代表什么意思，它就是什么意思。

连贯客观：这幅摩洛哥的音乐师们的画，强调突出了服饰和乐器的细部。



(“嘿，我不要对此进行解释。我是画家。”）实际上，艺术就是在清晰与模糊、知觉与直觉、思想与情感之间产生出来的。通常情况下，要先用一些清晰而又易于辨认的事物把观众“引入帐篷”。一旦进入了帐篷，他们就渴望着能够参与其中，发挥想像，加以解释。在艾拉·金斯伯格的这首诗中，我们就可以看到具体、清晰的意象与隐晦、神秘的暗示之间的结合。

我们前面所讨论的许多想法——比如个性化、聚焦、控制、目测、清晰化——都有助于创作停止标志类型的画；而叠笔、形状合并、简笔、夸大、跨板以及本章中的技巧则都有助于创作墨汁斑点类型的画。

这两页上的两幅乐队画表现的就是从停止标志类型画到墨汁斑点类型画的轻微转变。在画左页的那幅摩洛哥人乐队时，我尽己所能（在较短时间内）展现服饰、乐器以及乐队中的民族特色。另一幅画的是巴黎蒙特马尔特区的婚礼乐队。在这幅画中我想要取得一种更为模糊、随意的感觉。有些部分没有完成，省略了细部，夸大了比例。

我并不是说其中一个就比另一个好，但在我们的教育中，却更为强调停止标志的思想，以至于损害了墨汁斑点的思想。我要推出墨汁斑点类型的画，把它作为对事物“太过精确”理解的一种矫正方法。

盒子

艾拉·金斯伯格

地下室里
有个棕色纸板盒子：
水迹斑斑，
早已破损，
系着烂绳子，
结却颇精细。

我确信
盒中珍品，
但却不记得是何物。

虽然盒子边上
那当时
匆忙潦草的记录，
能告诉我
要知道的一切。

我当然可以，
而且也会打开盒子，
只要它还能再经受一次。

如果真是如此，
那么我将不再见到
摆放着的那个盒子。

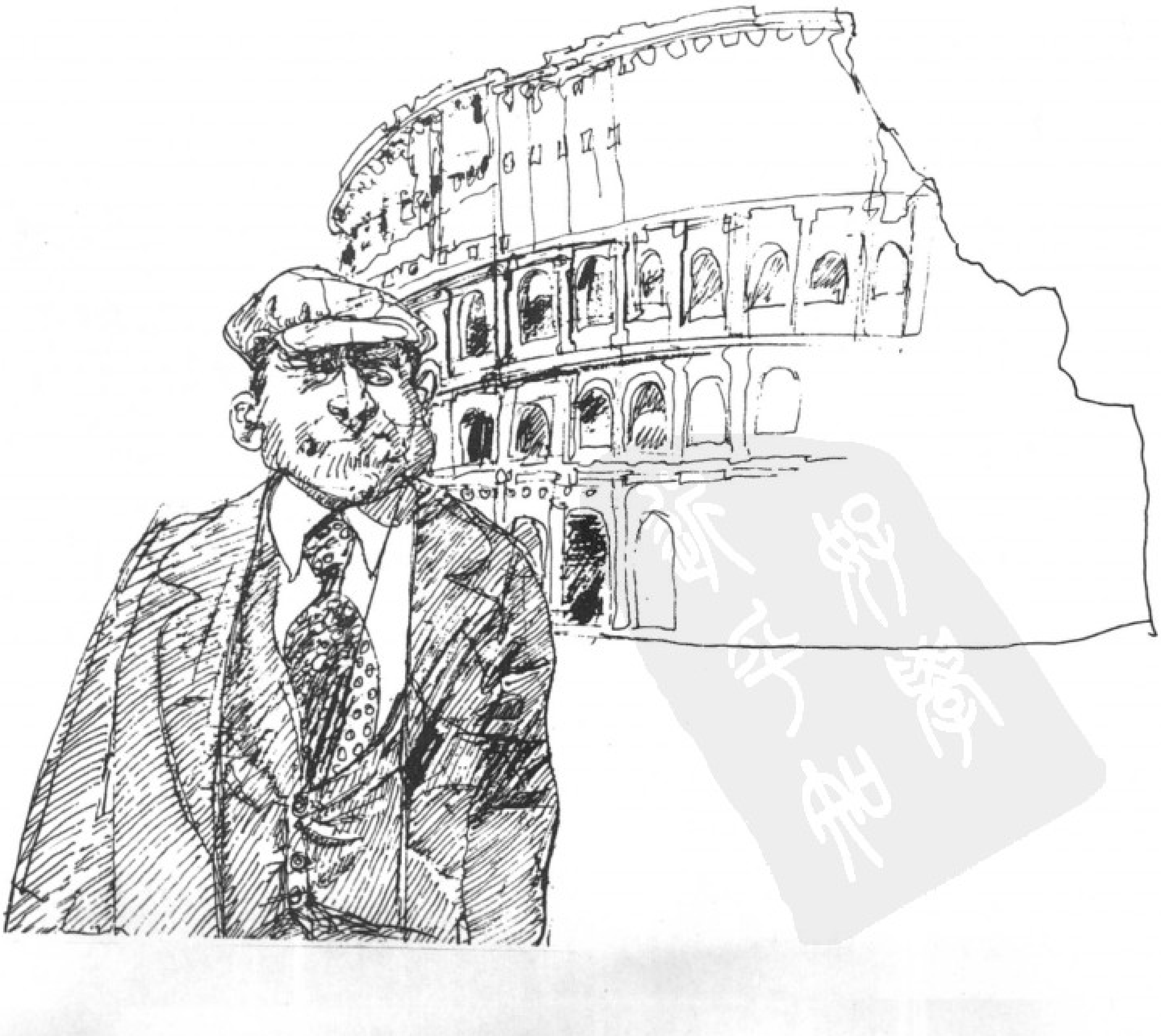


断续模糊：这幅巴黎婚礼乐队的画，强调了乐器类型的搭配不当。





男人和罗马竞技场：随意使用大小和形状。



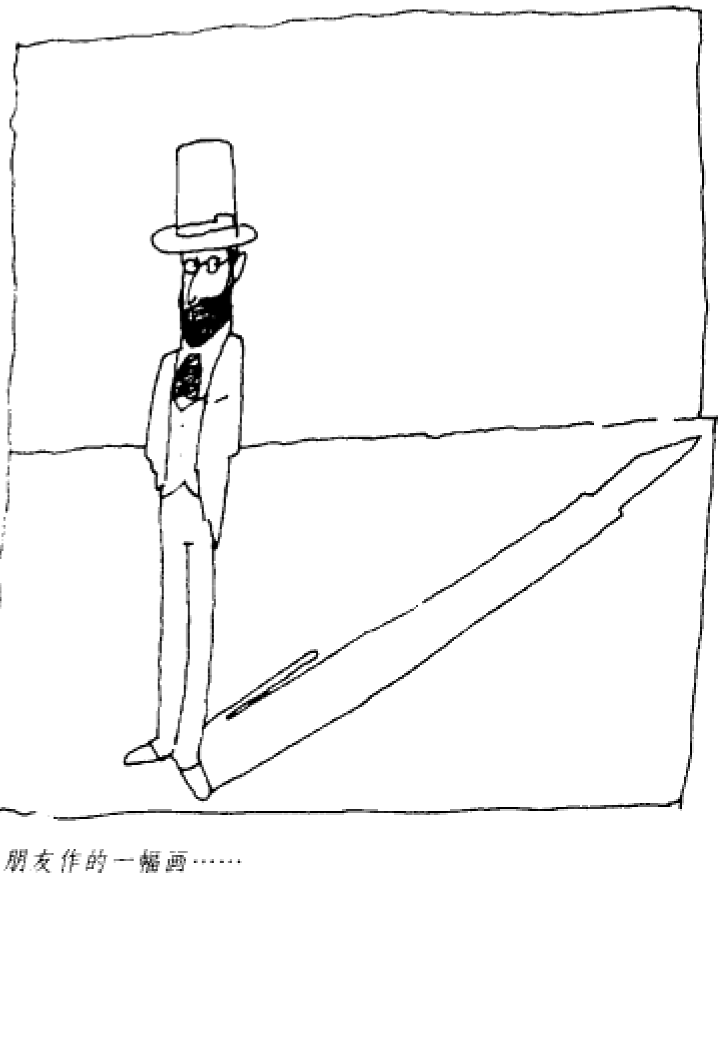
按顺序作画

想像力从不会因为缺乏素材而无法得到发挥。大脑中的想法、意象、符号和体验足够使用一辈子。不过，这有点像配备着电瓶的小车。有的时候一上车，它马上就可以启动。而有的时候，特别是当它已被闲置一段时间后，即使发动了马达，它也不动。

在启动很慢的时候，有一种方法可以变被动为主动，那就是按顺序工作。这时不要只作一幅画，而是作有三到四幅画的套图。选择一个对象，在套图的每一幅中都要对它加以改变。比如，我选择一管牙膏，就把它画下来，然后挤一些牙膏到罐子中，再画同样的这管牙膏，接着把牙膏管的底部卷起，画出第三幅牙膏画。牙膏用完以后，管子就显露出特征。不断增多的边角皱折、标签上扭曲的字母以及卷起的底部，都能把一个普通的制品变得具有个性特征。记录下这个转变就是作套图的基础。

另一个简单的物体与顺序想法是画出不同情形下的同一题材。比如画椅子上的帽子。可以选择一把具有棕榈海滩宾馆大厅的轻松活泼特性的椅子。也可以换顶帽子，用暗色调和若隐若现的边缘来表达一种不祥之兆。还可以换把破烂的椅子，或在背景部分添上华丽的墙纸，或是放上一张字条，来表达不同的氛围。

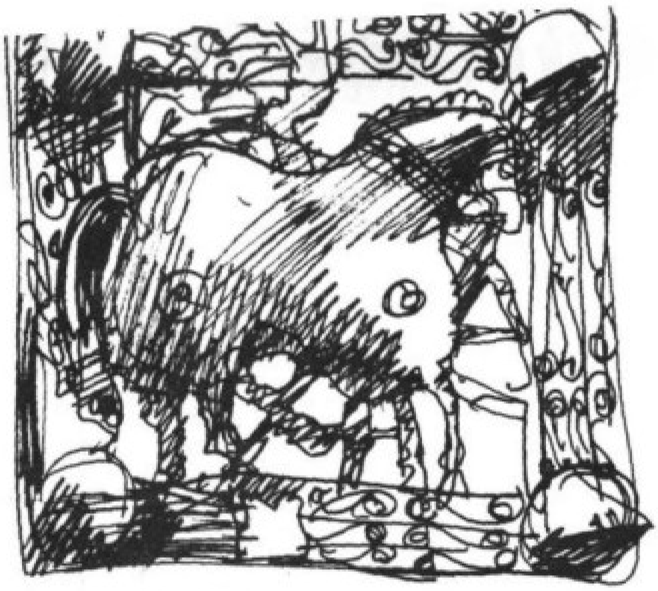
想像不是靠强迫逼出来的，而是靠耐心诱导出来的。按顺序作画可以把问题分解成几块，从而缓解了在作单幅画时所承受的压力。把同样的基本对象画过一二次后，思路就会放开，进行更为自由的尝试。正如拍立得照相机的发明者埃德温·兰德教授所说：“真正的发明创造应该是由一系列的行为组成，每一个行为都起着承前启后的作用。”按顺序作画就正是把你放在连续统一体之中，为你的想像指出一个开始运作的结构和方向。在作每一幅画时都会有进一步的发现，而在作下一幅画时就会把它运用其中。

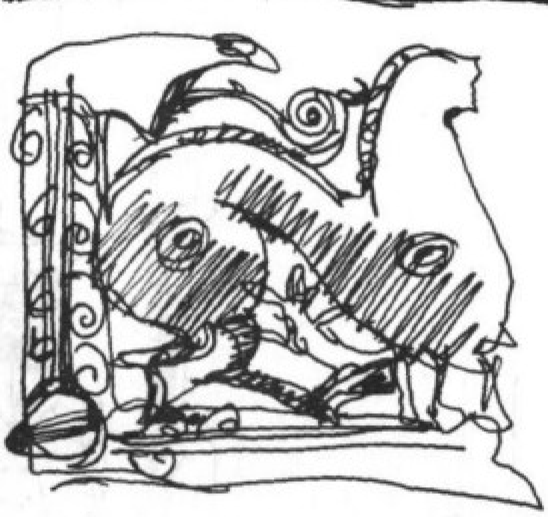


朋友作的一幅画……



是史蒂文·格尔纳西亚表现身体长度与帽子大小的基本构图。

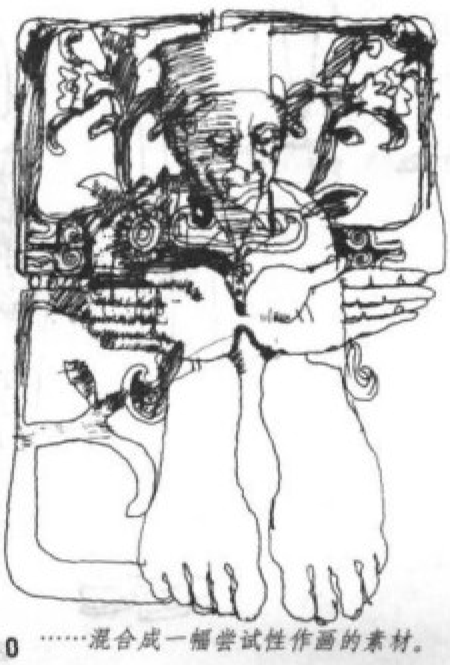




6世纪安那托利亚人的垂饰物……



……与13世纪的阿芝台克雕像……



……混合成一幅尝试性作画的素材。

素材的使用

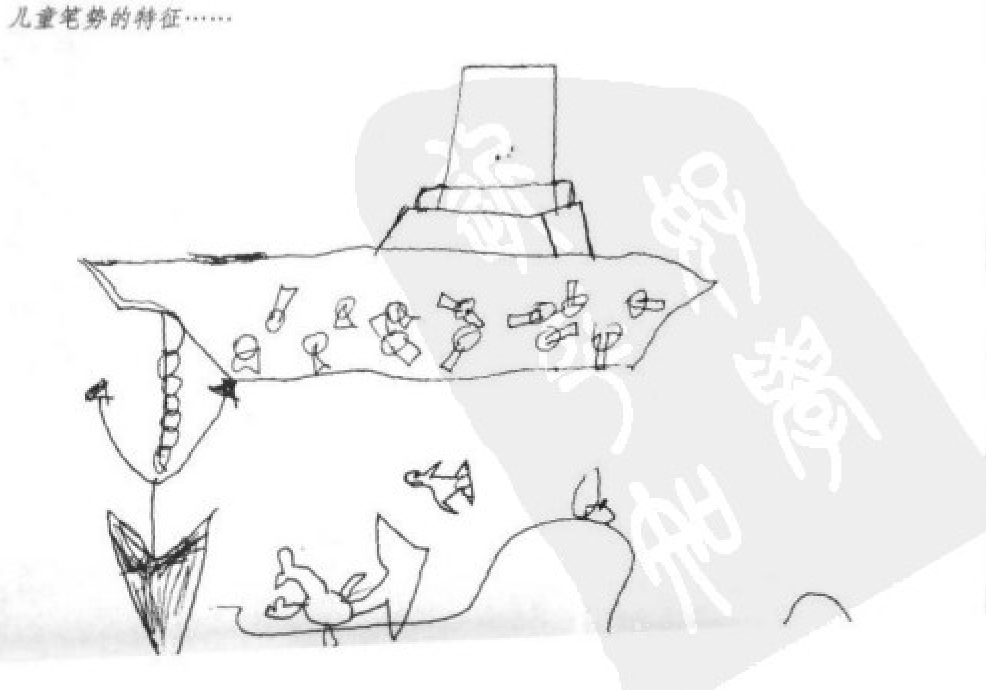
世界上没有什么是完全新颖的。任何人所做的只是把旧的事物重新组合。一旦意识到这点，你就可以去作画，把吸引你的东西勾画、临摹、组合起来。你的素材可以是很深奥的，也可以是很浅显的。要记住，弗罗伊德是在一本杂志的漫画中获得关于升华的想法的，而弗莱明是在自己的鼻涕无意滴到培养器皿中时发现青霉素的。

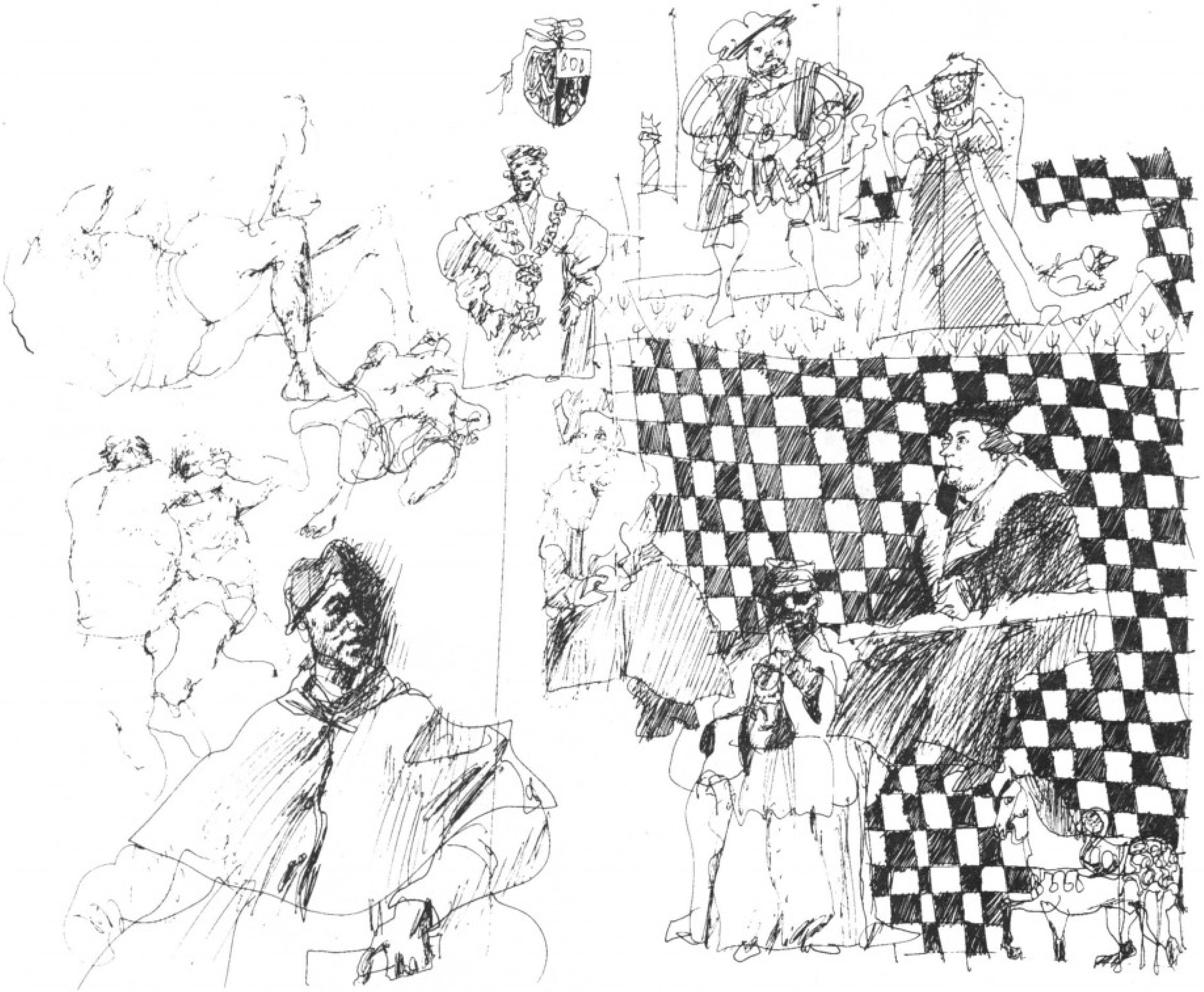
与经历和兴趣一样，人的灵感也是形形色色的。我的灵感来自于艺术、历史和电影，因此我用直观、个性化的方式把它们联系起来。我在大都会艺术博物馆里画下了左边的这些安那托利亚垂饰图。我喜欢那些突出的负面形状，以及它们与中间动物装饰性的联系。另一个对形状有着生动认识的民族是前美洲人。我在墨西哥国家博物馆画下了库拉特利叙（Coatlicue），这位阿芝台克女神——大地女神和造物神、生与死的主宰。我喜爱人类与动物形状的创造性组合。现在，我也常常尝试着画一些像左下图那样的小画，把安那托利亚风格的突出形状与阿芝台克人的分割法结合一体。

在读过一本有关都铎王朝的历史后，我作了一幅亨利八世的画像。开始时，我只是有些随意地凭想像画出国王和他的一个被送上断头台的妻子。然后，我开始在周围画上一些在他生命中很重要的人物。我临摹了自己最喜爱的两幅肖像画，塞巴斯蒂阿诺·德尔·皮翁波作的克莱门特七世肖像画（这位教皇不同意亨利离婚）以及汉斯·霍尔拜因作的托马斯·莫尔的肖像画（他因对此事保持沉默而被处死）。边上的那些摔跤人物模糊地表现了查尔斯·劳顿的一部老影片《亨利八世的一生》中的部分场景。

我的儿子还是个小孩时，我常仿效他的作画风格，以把他的那种大胆自信融入到自己的笔势中去。我发现，用他的风格作画时，的确感觉更为自由，也更为开放。即使是现在，每当我感觉自己在作画时太过谨慎胆小时，就会刻意地转而使用这种风格。

儿童笔势的特征……





……在成人的画中得到模仿。



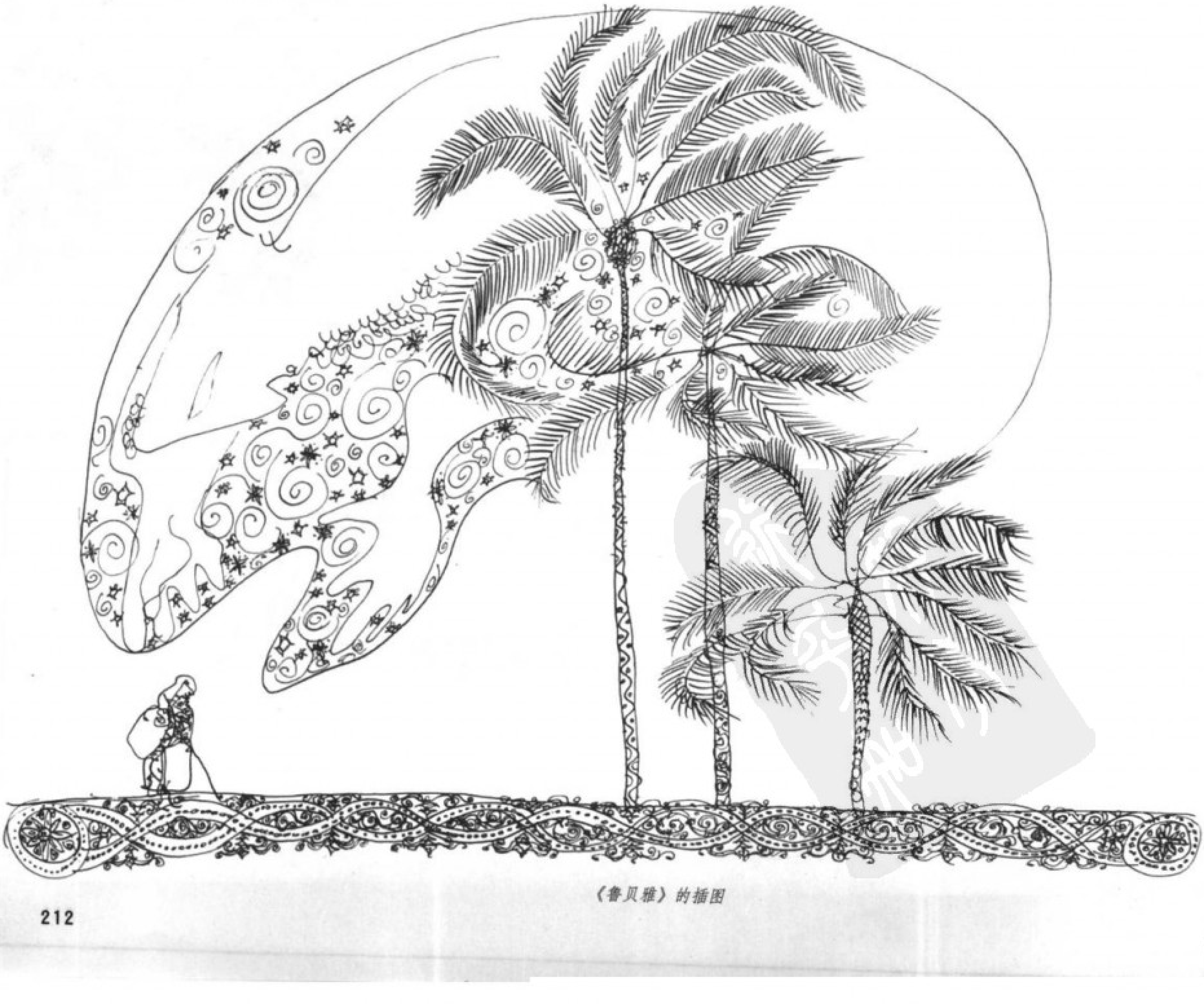




奥尔汉布拉宫，西班牙的一个具有摩尔人风格的宫殿中的装饰瓷砖与格子窗户。

结合个人经历

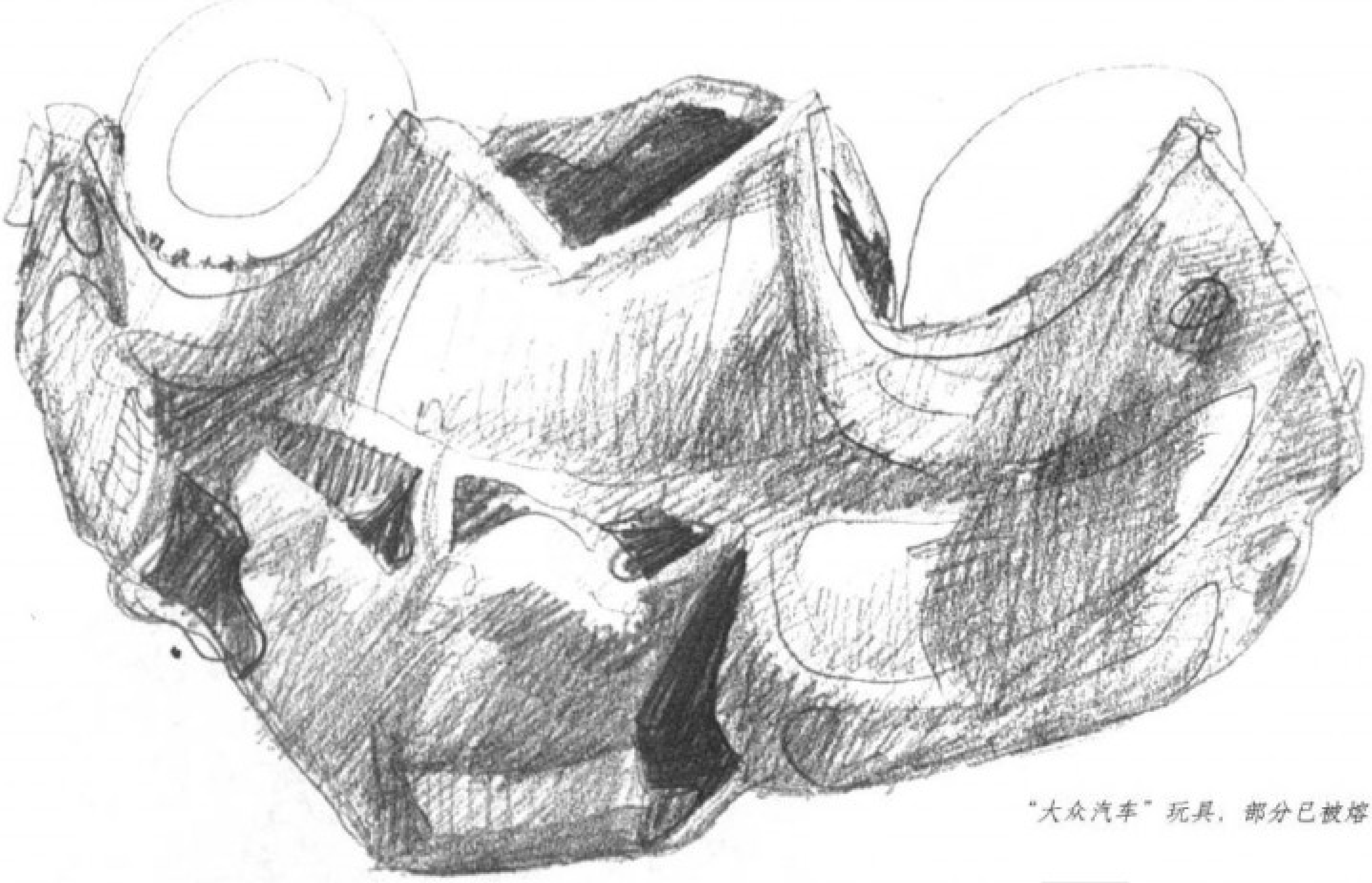
作为画家，有一件分内的事，那就是加强与对象之间的联系，缩短与对象之间的距离。这就意味着要更开放一些，画那些与你有亲密关系的事物，用个人经历来表达真实的自我。我的意思是把生活中的渴望或内心的恐惧作为对象画出来。你可以把对身体、对死亡、对家人、对家庭、对朋友，或是对过去的态度表达出来。当然这样做会使你既兴奋又不安。想像回到自己过去住的地方，把小时候住过的房子画下来；想像站在镜子面前，把赤裸的身体画下来，想像集中过去的收藏物，把那些令你回想起往事的物体画下来。如果你一直都很害怕孤独，想像着在画中把这种孤独表达出来，也许是几间空荡荡的房间。这种与对像之间的关系已超出了目前我们所讨论的一切。它意味着要下更大的赌注，使自己变得更为脆弱。它意味着要担起比过去更大的作为画家的责任。它意味着要承认自己可能已不仅仅是一直以来所认为的画家。这是一种非常有力的体验，却也同样充满风险。



《鲁贝雅》的插图

要是观众不喜欢你的作品怎么办？要是你的想法很浅显怎么办？要是你真的不是一个当画家的料，而这作品正好证明了这一点，这又怎么办？如果出现类似的批评性对话，我想现在你应该学会怎么控制它了。也许因为作画能力和控制能力的提高，你对自己会更有信心。也许作画已经使你与情感的深处进行接触，而你也准备好了冒更大的风险。

几年前，我曾在一次严重的车祸中受了重伤。在漫长的恢复期中，我不断地回想着那次车祸。我感觉自己改变了许多，不仅是身体上的，更是精神上的。我一直问自己：“为什么是我？”通过作画，我把大量的沮丧情绪转化为创作的动力。我画支撑背部的带子，画自己的X光片，画想像中的受伤的人。我儿子的玩具“大众汽车”放在车子的后座上，车祸中它也遭了殃，有部分已熔化。当我发现它时，就认真仔细地观察，因为它使我想起那次车祸。



“大众汽车”玩具，部分已被熔化。

在西班牙南部的一年中，我反复读奥马尔·凯扬的作品《鲁贝雅》，它是一部关于生命、死亡和命运的史诗。我作了一系列的画，把诗句与装饰瓦片、锻铁以及那地区的建筑图案交织一起。

左页上的那幅画表现的就是诗中最有名的几行：

挥动的手指写啊；只要有命令，
就写啊，写啊：虔诚与智慧都不能
诱惑它回头，去删除半行，
连泪水也无法洗去只字片言。

诗歌使我面对现实，让我得到安抚，而它同时也给了我艺术创作的灵感。

照片



快照

在本书中，我一再强调要根据第一手材料作画，根据真实的物体和真实的人物作画，因为我相信这种最直接的接触是提高作画技能的最好方法。然而，我们生活在一个充满二手材料的世界中。报纸上的照片、杂志上的插图以及电影中的影像使我们得到了在现实世界中无法一直拥有的事物。它们可以带我们到那些从未去过的地方——月球上、大洋底或是身体内部。它们可以使运动和时间停止或加速，它们也可以使我们不出家门而作画。

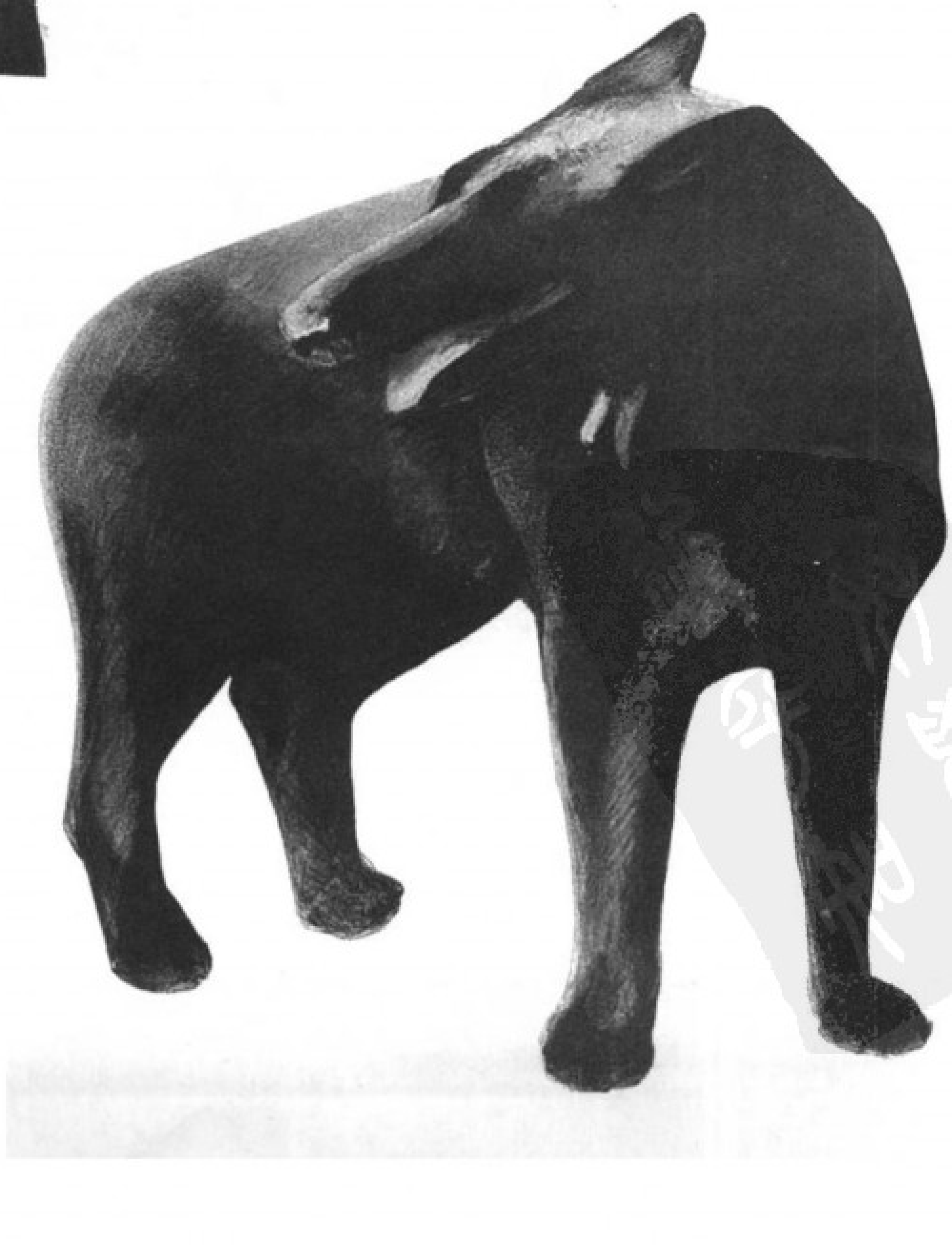
但是，就像现代生活中一切便利品一样，它们也同样会使我们变懒惰，被惯坏。有些画家非常依靠照片，一定要根据照片作画，结果就完全失去了从实际生活中作画的信心。考虑到这一点，在使用照片作画时，我建议以下两个简单标准：

1. 把它作为一种练习方法——比如临摹色调或分析比例；
2. 把它作为创作的出发点——对它们加以改变、夸大或组合，以创造出新的作品。

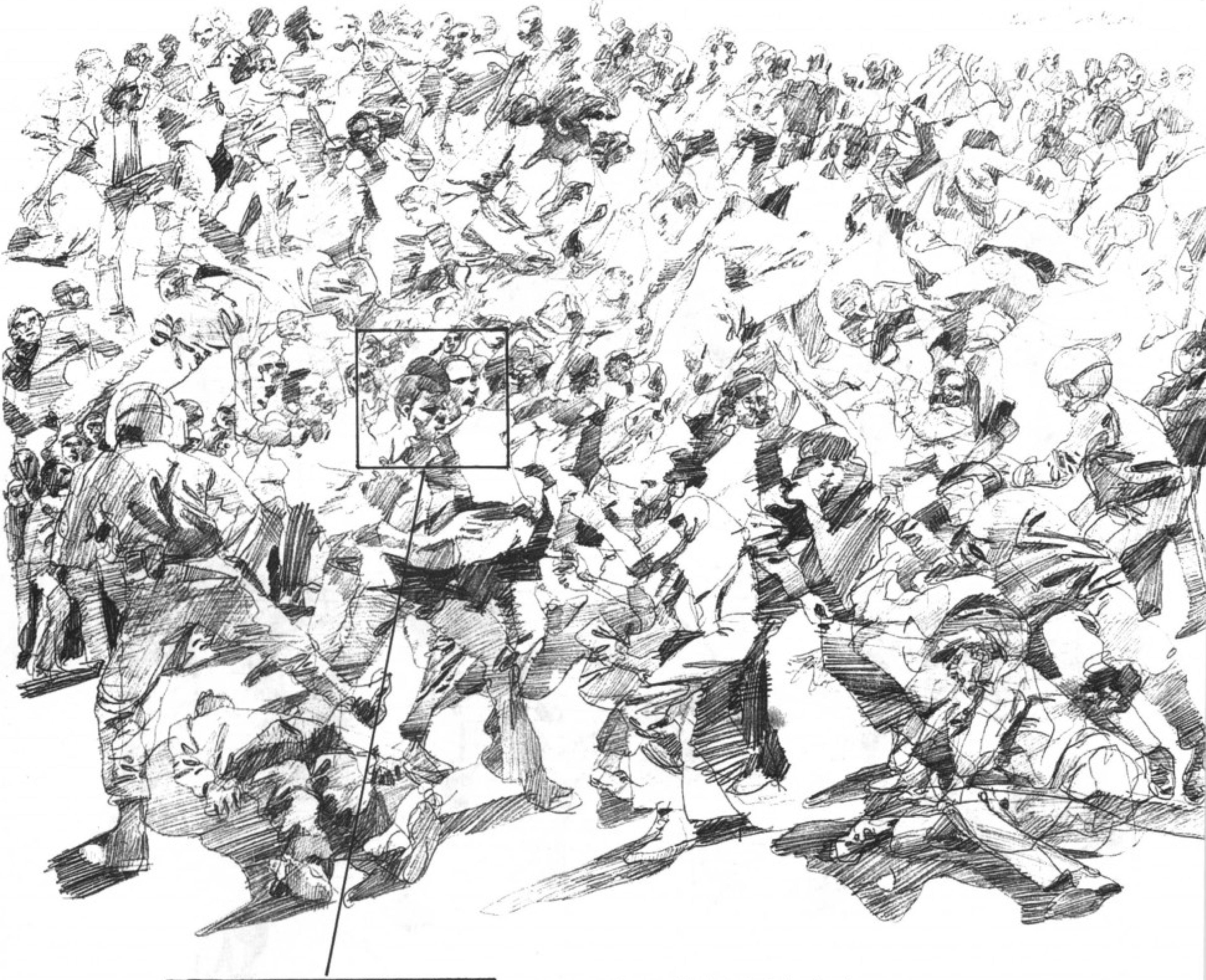
在第二章和第四章中，我们曾把它们作为练习的工具。这里的几个例子则说明了它们所拥有的创造性潜能。



最初的简图



完成后的作品：加里·哈梅尔的这幅画是根据一张老的照片所画。这个作品的一个妙处就在于哈梅尔结合了快照中模糊笨拙的一面。在这幅引人注目的作品中，这只狗看上去很不真实，像是从另一个世界来的一样。



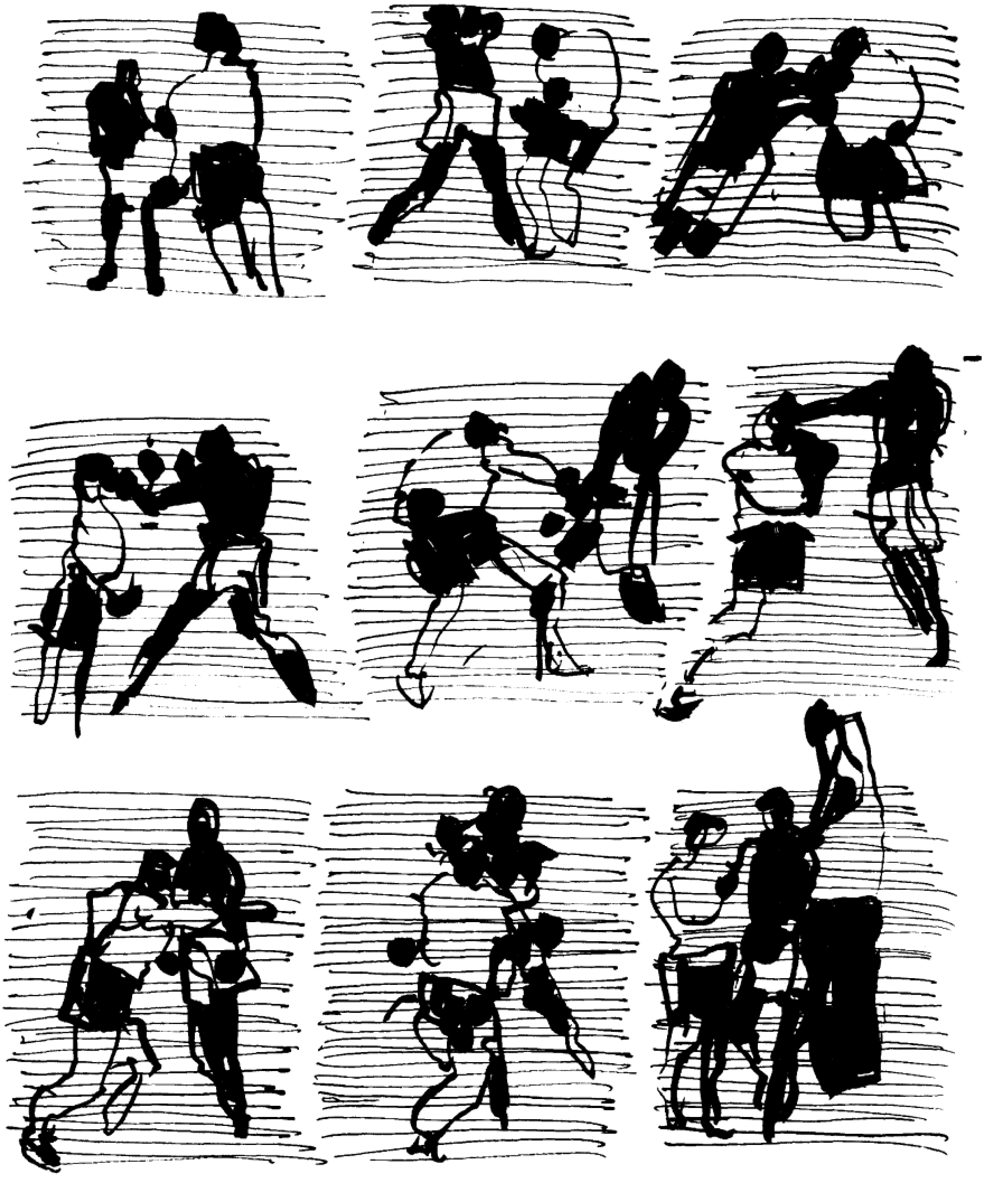


这是主题为人群和冲突的系列画中的一幅。它是根据《纽约时报》中的系列照片以及电影《索伊伦特·格林》(Soylent Green) 中的一组镜头而作成的。越往下画，我就越不需要照片。小小的人物形状不断重复，自觉地画了出来。

在摄影术发明之前，画家们不知道马到底是怎样跑的，因此在大多数跑马的画中，马看上去就像在飞或是浮在空中。这幅画是根据《生活》杂志中的一张而作，我尽力通过夸大马伸展的感觉，重新表现这种特征。马头部的独角是我一时兴起加上去的。



电视中模糊的拳击比赛。



电视

从电视中取材进行作画是一个很棒的练习自由笔势的方法。电视中的图像一个场景接着一个场景，闪动得非常快，你只能从中抓住快速的印象。我觉得它是一个使眼、手、脑同时动起来的很好的练习，可以帮助我画那些活跃移动的对象。那些在一段时间内不断重现镜头的节目是最好的，比如演讲和讨论、体育以及大多数的音乐节目。音乐电视（MTV）提供的图像就更为刺激精彩，只是它们往往移动太快。

录像机的暂停画面功能可以使作画变得简单得多。林恩·斯韦特在长时间对运动中的人物进行作画后，就充分利用了这种功能。通过重放和暂停某个片段，他根据电影《霹雳舞》画了大量的简图。之后，他从所有这些简图中挑出三张作为基础，画下了下面的这幅油画。

根据电影《霹雳舞》作的固定形状画。



完成后的油画。

林恩·斯韦特



探索主题

每个画家都迟早会把注意力集中在某个特殊领域，这就是主题。比如克劳德·莫奈就曾毕其一生去探求光在物体上所产生的各种效果。凯西·珂勒惠支把人类的苦难和社会的斗争作为她的主题，在她画的几乎所有作品中都可以见到这些主题。安德鲁·威思则不断重复着孤独、隔离的主题。而理查德·埃斯蒂斯的主题则是城市建筑风景、商业标志以及玻璃窗户的反射。

画家们常常在一段时间内就某个主题创作，而后再换一个主题。在一生92个年头中，毕加索就创作了大量的主题，包括神话、非洲艺术、静物、肖像画以及马戏表演者。在他的作品中常会见到公牛。它是男性和野性的标志，不过有时它也只是立体派画家尝试线条和形状的一个有趣的形态而已。

19世纪日本的大师北斋曾把"富士山三十六景观"作为主题，花了六年时间才完成这个作品。这套系列作品从不同角度描绘富士山，有的还仅仅把它作为远处的背景部分来画，表现出了富士山的无限风光。"战争的灾难"是弗朗西斯科·戈雅一度选择的主题。在法国军队占领西班牙期间，他就这个主题创作出了大量的蚀刻画。

在这些例子中，主题表现出了画家倾注的心血与极深的探究，这是任何一个单幅作品所无法体现的。在作每一幅画时都会有进一步的发现，而在作下一幅画时就会把它运用其中。这就叫做"启发式"——用一种发现来刺激进一步的研究。下面的六个主题就有很强的启发性，希望对你能有所启发：

主题探索——空荡的环境

在为人所设计的环境中却空无一人，这可以激发起很强的反响。与孤独、隔离、神秘等相联系的情感都是空荡环境的要素。那些认为创作深度、构建色调以及重现建筑细节都值得耐心去做的人可以从这个主题中获得回报。家里、汽车站、办公室或餐厅中无人的房间都属于空荡的环境。

主题探索——"一物百样"

这个主题是受到一个画家朋友的话所启发想到的，他说："如果你把一百个同样类型的东西放在一起，看起来会很有意思。"这个想法是建立在重复形状的构图原则基础上的。这样的画都是"整体"作画。没有哪个部分比其他部分来得更为重要。可以在纸上画许多叶子或是画一群人。没有重点。同样大小的罐头可以从不同角度观察，从不同角度作画。无须真的画一百个物体，只要选一个物体从不同角度作画就可以了。图钉、线轴、鞋子、勺子、手或褶皱的纸币都是很好的作画对象。

主题探索——装饰图形

大多数人都有装饰的冲动。我们常常在纸上不断涂画形状、修饰形状，画小曲线或复杂的线条图案。把普通的对象——人物、动物和植物——交织入装饰性图形就产生了主题。把你的画安排得像一幅东方地毯会是一个很好的方法。画出外围的装饰边界和中央的图形，再在整幅画中加入成群的图案和装饰。从波斯艺术和伊斯兰艺术中去寻找灵感。墙纸、瓷砖和织品图案也都是不错的灵感来源。

主题探索——弯曲反射

哈哈镜能将我们所熟悉的事物重新安排，压扁了身体、分割拉长了头部、放低了眼睛、延展了耳朵；然而，虽然这些反射的影子都弯曲了，但我们却都还能认出自己。反射是作画极好的对象，特别是在作自画像时。我发现变形作画非常自由。在这样的作画中，人会更为随意，没有要“把它画正”的压力。

铬合金缓冲器或咖啡壶都是很好的反射物，如果哈哈镜，那当然也很好。用胶泥作反射画则会因为不同的胶泥形状和细部而使结果显得更有意思。

主题探索——放大

取一个小物品把它放大，就会产生停止标志和墨汁斑点的混合效果。观众认得这个物品，但因为它被放大了，因而就要从一个全新的角度去看它。当物体放大之后，要使得人们还辨认得出，就要仔细处理形状、色调和边缘。使用放大镜来捕捉笔触和细部的最细微差别。为了取得最好的效果，这些图都要画得大一些，至少18 × 24英寸，如果是图片裁切，就要用物体的一部分填满整张画纸。一粒乳草蚕豆、一个崩开的石榴、一管牙膏、一颗胡桃或一只昆虫都可以作为放大作画的对象。

主题探索——破碎图像或隐藏图像

显露图像的一部分，隐藏另一部分，可以使作品更为引人注目。把物体叠合在一起，从而使它们的部分被掩盖，这样就增加了一丝神秘感和意外感。这也是一种“见惯不惯”的方法，让观众自己去填出作品中的“空隙”。这些情况看起来可能很特别，但在实际生活中却常常出现。

比如，一个人身体的部分隐藏在窗户或走廊中，或者是一条狗的身子在明亮的阳光之下，而头却藏在黑暗的阴影之中，或者是一个小孩睡在被单下，只有手臂和腿部露在外面。有时你会去营造这样的情形。而有时，你会碰到这样的情形。不管是哪种情况，都富有想像地表现出了主题。



设计8——作六幅画探索主题

在这个设计中，从这里提到的六个主题中挑选一个或自己定一个主题，作一个系列画。作这些画要经过认真考虑，因此在脑子里要提前做好如何构图的准备，以便能把握住方向。这虽然不是让你把每幅画的细节都想好，但你一定要有探索主题的意愿，愿意接受各种可能性。在这个设计上下些功夫，完成它可能要花几个星期的时间。所有的画大小要一致，要体现一个统一的系列。它们是由一条线连在一起的，只是这条线看不见罢了。

完成六幅画后，不要急于进行自我评价，先把它们摆在一起，仔细看看它们。对这些画的评价会逐渐产生出来。为完成这个设计需要定自己的标准，你也要用同样的标准来加以评价。

第八章绘画与想像中的诀窍

* 想像力，即构思怪异想法的能力，是每个人思维结构中的一部分。不管自己是否意识到，我们每个人的大脑中每天都会积极地产生怪想。有创造性的人与“没有创造性”的人之间的唯一区别，就在于有创造性的人接受自己的怪想。



* 连接两个袋子。创造性思维的过程就是把两个毫不相干的袋子连接起来。运用到作画中，就是把至少两个不同的想法在同一张画纸上混合表现出来。这些想法之间的联系可能并不大。

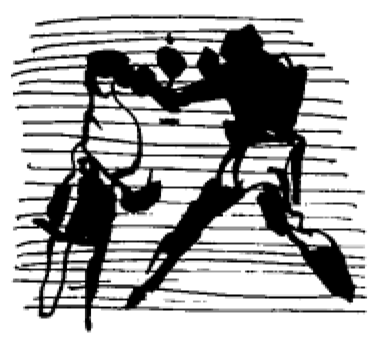


* 放松一些。对对象和自己都采取一种轻松、友好的态度，有些幽默感。不要担心画的结果是怎样，而要去寻求作画的本质。起笔之后，就无须知道，也不应该知道结果会是怎样。在画的过程中如果产生了怪想，不要抛开，跟着它走下去。

* 见惯不惯。从一个新的角度观察见惯、普通的物体，这是进行想像作画的基础。它可以是从一个特殊的角度画物体，也可以是把不相关的物体混在一起，还可以是改变物体的相对大小、弯曲、重组或使用象征手法。



* 按顺序作画。作一系列的画，每幅画之间有细微的变化，从中为想像营造一种最为健康的环境。在作每一幅画时都会有进一步的发现，而在作下一幅画时就会把它运用其中。它可以逐步开发你的创造力。



* 使用不同的材料。直观材料和非直观材料都可以很好地激发灵感。使用艺术、摄影和电视作为材料，也可以使用诗歌、文学和音乐作为材料。尤其要尽量在画中使用最有力的材料：自己个人的经历和体验。

* 探索主题。在一段时间内，就某个特别的主题或主题的表现方法，进行大量创作。看起来是注意力的范围缩小了，但实际上却是挖掘出了发现主题的更大潜能。



结束语

在最后这几章中，我极为强调创造性和想像力、好奇心、思想开放、自由随意和幽默感。之所以这样做是因为我相信这些代表了大多数人的特性，不论是在艺术界中还是在实际生活中。这些特性使我们一直生活在现在，而不是生活在过去或是未来。它们使我们免受规则和形势的约束，使我们体验到由自己去发现的乐趣。

我希望已经清楚地表达了自己的想法，那就是作画不仅是一种自我发现的方法，也是一种发现事物之间彼此联系的方法。如果做到了这一点，我们也就能体会到作画中最为完全的快乐。

的确，作画也会经历困难与挫折——这是我们大多数人的体会。但只要想想莫扎特和贝多芬，这些困难与挫折也就没有什么了。莫扎特的天赋在他的指尖上。在他短暂的一生中（35 年），共写四十八部交响乐、两部和声乐章和四十多部的协奏曲。据说，他能在片刻之间完成几部协奏曲，还曾在玩槌球时写下一部协奏曲。

路德维格·梵·贝多芬则是一个奋斗者。在五十六年的生命旅途中，他只写过九部交响乐，作品总量不及莫扎特的一半。为了这九部作品，他可谓是呕心沥血，创作、修改、删除、重写。据他的朋友说，他的书房中到处都是折成团的纸片。

如果有选择的话，我想我们都希望像莫扎特一样——完美无缺的图像在笔尖下优雅而又潇洒地飞舞。但是，虽然我相信每个人都有天分，然而大多数人还会像贝多芬一样，从大量的折成团的画纸中产生出最好的作品。

Bert Dodson

后　记

素描作为独立的艺术创作载体已有悠久历史，它是艺术学中的一门学科，也是一种艺术模式，历来被称为“造型的精髓”、“绘画的根基”。它作为造型艺术的基础，对于认识和理解客观内容对象，培养正确的观察方法和工作方法，锤炼艺术语言和探索诸般艺术规律，具有头等重要的意义。由于素描具有简练而又直接的掌握和发挥各种造型因素的性质和功能，所以它是绘画入门和不断进取的必由之路。素描对于艺术训练来说是一门主课，是从艺者必不可少的基本功。对于画家来说则是始终需要探索研究的课题，对素描的研究贯串于一个艺术家的一生。

文艺复兴时期的伟大艺术家达·芬奇说过这样一段话，对我们颇有启发：“如果你是一位初学画者，想学好素描并取得成效，那么，你就要习惯于慢慢地描画，而且要判断出，哪些光线和多少光线具有头等程度的亮度；阴影也同样，要认清哪些比另外一些更暗，它们是怎样互混成一片的，它们的大小比例如何，要互相加以比较；要认清轮廓线的来龙去脉，线条的弯转曲线，何处线条清晰，何处模糊，以及何处宽阔，何处纤细。最后还要使你所画的阴影和光统一在一起，没有界线和边缘，就像烟雾一样。当你养成用功的习惯，通过手不停地描画和你的见解不断地加深时，你的技术也就会急速地提高，甚者连你自己都还没能察觉到这一点。”

翻译出版本书的宗旨，既是为了帮助初学者了解素描画创作的基本技法，同时也试图拓宽大家的视野，丰富素描画的表现语言。但愿本书出版后能对我国素描画的发展稍有裨益，也算为我国的艺术发展做出我们绵薄的贡献。

刘玉民

2001 年 5 月

希望喜爱绘画的朋友多多在网上交流与共享资料，
这个ｐｄｆ文件就是我在ｖｅｒｙｃｄ的绘画组看到有人提到《素描的诀窍》这本书，于是又找到一个朋友
在ｒａｙｆｉｌｅ共享的完整ｐｄｇ文件（之前找到一个不完整的），又从一个博客上看到ｐｄｇ转换成ｐｄｆ的方法。

可见交流与共享是多么重要，希望大家一定深化学习交流活动，将学习热情推向和谐注意建设新的高度。

我常去的地方
ｖｅｒｙｃｄ绘画组
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｖｅｒｙｃｄ．ｃｏｍ／ｇｒｏｕｐｓ／ｐａｉｎｔｉｎｇ／

豆瓣自由作画
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｄｏｕｂａｎ．ｃｏｍ／ｇｒｏｕｐ／９１１９８／

５ｄ多媒体
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．５ｄ．ｃｎ

电驴
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｖｅｒｙｃｄ．ｃｏｍ

网盘推荐
ｈｔｔｐ：／／ｉｓｈａｒｅ．ｉａｓｋ．ｓｉｎａ．ｃｏｍ．ｃｎ
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｒａｙｆｉｌｅ．ｃｏｍ／ｚｈ－ｃｎ／

建议不要用带６，带米字的，很垃圾的网盘。

ｐｄｇ　ｐｄｆ　图片转换工具．ｚｉｐ
ｈｔｔｐ：／／ｉｓｈａｒｅ．ｉａｓｋ．ｓｉｎａ．ｃｏｍ．ｃｎ／ｆ／９９４４０１５．ｈｔｍｌ

我的电邮，欢迎骚扰。我在用ｇｏｏｇｌｅ　ｂｕｚｚ

ｓｕｎｌｉａｎ２０００@ｇｍａｉｌ．ｃｏｍ

封面
书名
版权
素描的诀窍
目录
前言
第一章　作画步骤
第二章　艺术家笔势
第三章　比例：测量事物
第四章　光的效果
第五章　深度效果
第六章　笔触效果
第七章　图案与构图
第八章　绘画与想像
结束语
后记